HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Februar 2/88

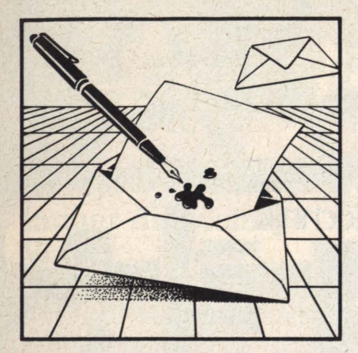
Automaten-Hits für zu Hause
Star Wars & Co.

Wettbewerb
Wer schreibt das beste Spiel mit SEUCK?

POKEs, Tips und Tricks bei



STAR WARS.



Leserbriefe

Arcadomitis...

...scheint die Software-Branche befallen zu haben: Umsetzungen von Spielautomaten füllen über die Hälfte des Spieletest-Teils in dieser Ausgabe. Für die Flut von Adaptionen gibt es einen guten Grund: Vor allem in England sind Umsetzungen namhafter Spielautomaten oft die einzigen Vollpreis-Titel, die sich gegen die Flut der Billigspiele an der Spitze der Charts behaupten können. Und nach den riesigen Erfolgen von Abräumern wie »Paperboy« und »Gauntlet« balgen sich die großen Softwarehäuser geradezu um die Lizenzen namhafter Spielautomaten. Die Resultate sind oft erfreulicher, als so mancher Skeptiker meinen könnte: Zumindest auf dem Atari ST macht »Star Wars« eine gute Figur, »Buggy Boy« auf dem C 64 hat bei uns für einige sehr lange Spielnächte gesorgt und die neue ST-Umsetzung von »Super Sprint« kann man vom Automaten-Original kaum noch unterscheiden.

In dieser Ausgabe testen wir 13 aktuelle Computerspiele; die ersten sieben sind Umsetzungen von Spielautomaten. Zu diesem vorläufigen Höhepunkt der Umsetzungswut würde mich Eure Meinung interessieren: Welche Automaten-Adaptionen findet Ihr gut, welche haben Euch enttäuscht? Inwieweit ist ein aus der Spielhalle bekannter Name für Euch bei der Kaufentscheidung ausschlaggebend? Zuschriften bitte an unsere gewohnte Adresse:

Redaktion Happy-Computer
Verlag Markt & Technik AG
z. Hd. Heinrich Lenhardt
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München.

Abschließend gestatte man mir einen Hinweis, denn die zweite Ausgabe des Happy-Specials »Power Play« ist jetzt am Kiosk: Über 100 Seiten randvoll mit Tests, Storys und neuen Tips, mit viel Liebe von unserem Spiele-Team zubereitet. Wohl bekomm's!

Heinrich Lenhardt

Indiziertes in der Hitparade

Liebe High Score-Killer von Happy-Computer,
ich bin ja mit Eurem Heft ansonsten sehr zufrieden, aber was Ihr Euch in der letzten Ausgabe erlaubt habt, war wirklich der Gipfel: Da verhunzt Ihr Eure an für sich gute »Leser-Top-10« mit einer Angabe wie »indiziertes Spiel«. Falls Ihr dafür nicht verantwortlich seid, möge man mir verzeihen, andernfalls laßt Euch diesen Brief durch den Kopf gehen, denn ich vertrete diesen Standpunkt gewiß nicht alleine.
(Michael Graf, Weiden)

So ganz freiwillig ist die Streichung der Namen indizierter Spiele nicht geschehen. Da die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften eine Hitparade als Werbung ansieht, und indizierte Spiele in keinster Weise beworben werden dürfen, mußten wir unsere Hitparade leider auch zensieren. Ich bitte alle Leser für diese Zwangslösung um Verständnis. (hl)

Amiga im Abseits?

Ich bin Amiga-Anhänger und Besitzer und muß sagen, daß er viel zu schlecht bei Ihnen wegkommt. Für den ST werden sowieso mehr Spiele als für den Amiga getestet. Deshalb verstehe ich einfach nicht, warum Sie bei einem Programm mit ST- und Amiga-Umsetzungen die ST-Version testen.
(Christoph Engelbrecht, Bonn)

Wir testen deshalb mehr Spiele auf dem Atari ST, weil für diesen Computer zur Zeit wesentlich mehr Programme erscheinen. Wenn ein Titel für beide Computer angekündigt ist und erst die ST-Version erscheint, wird diese getestet. Bekommen wir zuerst die Amiga-Version unter die Finger, wird natürlich diese vorgestellt. Wir haben wahrlich nichts gegen den Amiga, aber an der momentanen Software-Ebbe können wir leider auch nichts ändern. (hl)

Klick!

Als leidenschaftlicher Computerspieler und Foto-Amateur möchte ich immer wieder mal schöne Grafiken vom Computer-Bildschirm abfotografieren. Was muß man dabei alles beachten?
(Felix Gärtner, Marburg)

Für Felix und alle anderen Spiel- und Foto-Fans folgt nun unser Beitrag »Offizielle Tips und Tricks für Bildschirmfotos«:

— Den Raum so gut wie möglich abdunkeln.

— Möglichst ein Stativ für die Kamera verwenden, sonst verwackeln die Bilder.

— Bei Blende 8 jedes Motiv mit vier Belichtungszeiten knipsen: $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ und eine ganze Sekunde.

— Am besten eine Spiegelreflex-Kamera ohne Blitz verwenden. Wir empfehlen einen Tageslicht-Film mit 100 ASA. (hl)

Nicht komplett

Ihr schreibt in Happy-Computer 11/87, daß Ihr nur Spiele testet, die über 70 Punkte erhalten, und daß bei einem Spiel, das nur 40 Punkte bekommen würde, auf einen Test verzichtet wird. Nun wüßte ich gern, wie Ihr das merkt, ohne zu testen? Oder testet Ihr diese Spiele doch, veröffentlicht die Ergebnisse nur nicht?
(Fritz Schmidt, Lachendorf)

Um uns einen Überblick zu verschaffen, sehen wir uns jedes Spiel an, das in der Redaktion eintrifft. Wenn Redakteur A angesichts eines neuen Programms einen Kommentar wie »Oh mein Gott, schalt den Computer aus, schnell!« verlauten läßt und Redakteur B diesen negativen Eindruck bestätigt, wird ein Test über dieses Spiel erst gar nicht geschrieben. Ausnahmen bestätigen die Regel: Wenn besonders interessante Flops eintreffen und der Platz es erlaubt, werden sie mit Freuden auch besprochen.

Da wir beim besten Willen nicht Tests aller Spiele-Neuheiten in Happy-Computer unterbringen, haben wir Power Play ins Leben gerufen. In diesem Special findet Ihr Tests vieler Programme, die wir einfach nicht mehr in Happy quetschen konnten. (hl)

Schwarzer Peter

Leider stelle ich immer wieder fest, daß Euch bei sogenannten Baller-Gewaltspielen die Objektivität fehlt. Ich kann ja verstehen, daß Ihr lieber »Wizball« als »Nemesis the Warlock« spielt. Aber müssen deshalb diese Spiele aus den Gewaltgenres immer gleich den schwarzen Peter bekommen?
(Wolfgang Theewen, Köln)

Wenn es in einem Action-Spiel rauh zugeht, ist uns das hier und da mal eine ironische Bemerkung wert. Schlechtere Wertungen gibt es wegen solcher moralischer Bedenken aber nicht. Schließlich muß jeder für sich selbst entscheiden, ob ihn die Brutalität bei einem Computerspiel stört oder nicht. Und daß Nemesis the Warlock keine überragende Wertung bekam, liegt am unserer Meinung nach primitiven Spielprinzip. (hl)

Unterbewertet

Wir meinen, daß Sie gute Spiele oft unterbewerten. Ein Beispiel dafür ist der »Exolon«-Test im 4. Spiele-Sonderheft: Die Grafik hätte eine höhere Note verdient, denn die Animation ist vom Feinsten. Der Sound könnte bei der Schneider-Version mit 70 bis 80 Punkten bedacht werden. Dies nur als Beispiel für die vielen Spiele, die Sie unserer Meinung nach unterbewertet haben.
(Simon Meurer und Björn Hochkeppel, Erkrath)

Im 4. Spiele-Sonderheft waren die Exolon-Wertungen für die C 64- und nicht für die CPC-Version. Gerade beim Sound mußten wir beim Commodore höhere Maßstäbe anlegen.

Ich glaube nicht, daß wir Spiele prinzipiell unterbewerten. Wir finden nur, daß man angesichts der vielen Computerspiel-Neuheiten kritisch sein muß, um hier überhaupt noch vernünftig differenzieren zu können. Was würde es denn bringen, wenn wir in jeder Ausgabe zehn Spiele mit Gesamt-Wertungen zwischen 80 und 100 hätten?

Wir bleiben lieber sattelfest mit unseren Wertungen. 50 bedeutet bei uns weiterhin »Durchschnitt«, und alle Spiele, die eine höhere Wertung als 50 erhalten, gehören bereits zur besseren Hälfte des Software-Markts. Wenn wir einem Spiel mehr als 80 Punkte geben, könnt Ihr dafür auch sicher sein, daß es ein echter Spitzentitel ist. (hl)

Vorsicht, Satire!

Liebe Leute, testet doch in Zukunft nur noch, was mit meinem Computer, dem Zulu-Mulu 30492.43A zusammenhängt. Ihm gehört die Zukunft! Mit seinem nagelneuen 13,5,-Bit-Prozessor 007 läßt er alles bisher Dagewesene ziemlich alt aussehen. Außerdem sind die drei Programme, die es für den Zulu-Mulu gibt, einsame Spitze: Berechnung des Biorhythmus, Staubsauger-Simulation und das sagenhafte Man-Pac-Spiel mit 3D-Vektorgrafik. Warum testet Ihr angesichts dieser Vielfalt noch irgend etwas anderes? Warum, verflixt noch mal, ist Starkiller noch nicht auf meinen genialen Zulu-Mulu umgesetzt worden?
(Marc Derndorff, Frankfurt)
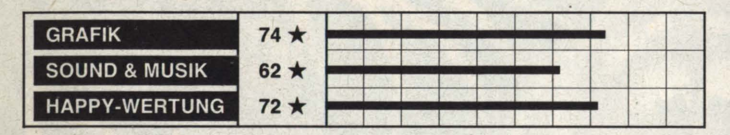
Dr. Bobo ist leider aus dem Software-Labor geflohen. Zuletzt wurde er als Centronics-Interface getarnt in den Tiroler Kalkalpen gesichtet. Experten nehmen an, daß er die Abgeschiedenheit der Bergwelt aufgesucht hat, um hier in Ruhe die Zulu-Mulu-Version von Starkiller zu programmieren. (hl)

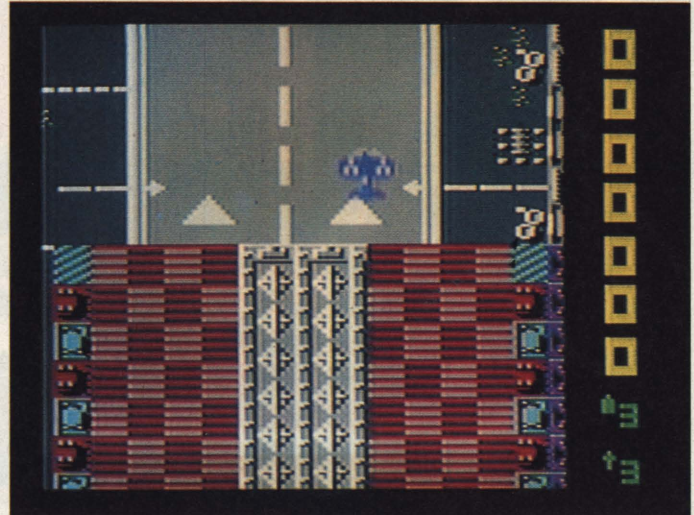


VAMPIRE'S EMPIRE
Atari ST – Amiga – C 64
Spectrum – Schneider CPC
ariolasoft
Atari ST
Atari ST
MAGIC BYTES

Flying Shark

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)





Ein gemütlicher Spazierflug wird eine Runde an Bord des »Flying Shark« garantiert nicht. Kaum hat Ihr Flieger den Hangar verlassen, fliegen die Fetzen: angreifende Flugzeugverbände schwirren an, auf der Erde rumpeln Panzer aus dem Gebüsch und eröffnen das Feuer.

Flying Shark eröffnet die erste Häfte unseres Test-Teils, in der nur Umsetzungen von Spielautomaten vertreten sind. Bei dieser Adaption ist wildes Feuerknopfdrücken angesagt, denn während der Bildschirm von oben nach unten scrollt, bekommt es unser Flieger mit immer wieder neuen Angreifern zu tun. Die Maschinengewehre kann man beliebig oft sprechen lassen. Außerdem gibt es Bomben, die innerhalb eines ordentlichen Aktionsradius alle Gegner wegputzen. Von diesen Superknallern ist nur ein begrenzter Vorrat an Bord, der durch das Aufsammeln von »B«-Symbolen aufgestockt wird.

Die zu Beginn etwas mickrige Standard-Schußkraft kann verbessert werden. Für das komplette Abräumen mancher gegnerischer Formation erscheint ein Extra-Symbol auf dem Bildschirm, dessen Aufsammeln für mehr Kampfkraft sorgt. Das Symbol wartet aber nicht brav darauf, daß Sie es abholen. Das Biest schwirrt vielmehr in den aberwitzigsten Kurven über den Bildschirm und macht sogar Anstalten, ganz zu verschwinden.

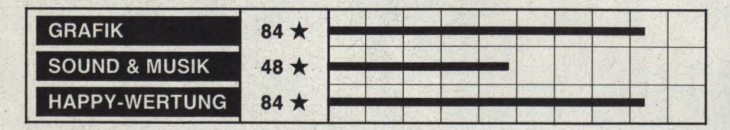
Flying Shark ist ein Fall für geübte Action-Spieler, denn allzu leicht wird einem das Bildschirm-Leben hier nicht gemacht. Wenn man aber mal einen Level geschafft hat und auf der nächsten Spielstufe alle Leben verliert, darf man dank einer »Continue Game«-Funktion dort weiterspielen, wo man sein letztes Leben verlor. Kein sehr geistreiches Vergnügen, aber kurzweilig und auf dem C 64 gut programmiert: Was sich da an Sprite-Getümmel abspielt, ist sehenswert. (hl)

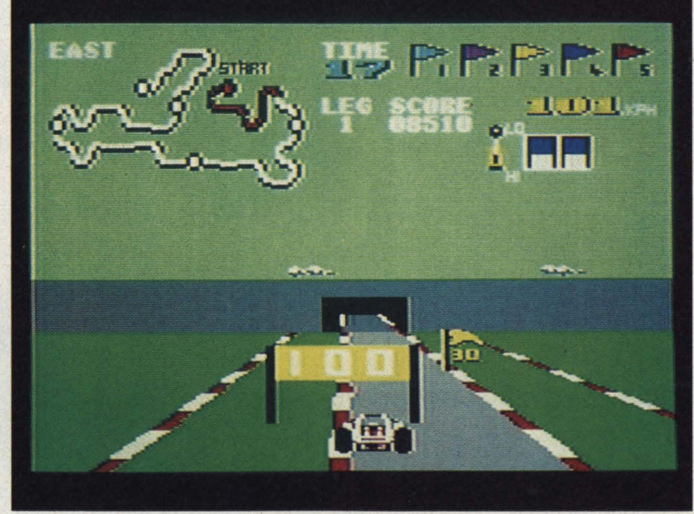
Happy-Empfehlung:
Action pur für fortgeschrittene Spieler, dank der »Continue Game«-Funktion nicht zu frustrierend.

Erste Hilfe:
Vorsicht beim Steuern, damit man nicht versehentlich die kostbaren Bomben einsetzt. Die sollte man sich für die besonders schußfreudigen Panzer- und U-Boot-Kolonien aufheben.

Buggy Boy

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Wer behauptet, Autorennspiele seien tot? »Buggy Boy«, die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten, beweist eindrucksvoll das Gegenteil. Ein bewährtes Thema wurde mit einigen zusätzlichen Elementen neu aufbereitet.

Zu Beginn darf man sich einen der fünf Kurse aussuchen, die jeweils in fünf Teilstrecken unterteilt sind. Das Ziel muß innerhalb eines Zeitlimits erreicht werden. In flotter 3D-Grafik erscheinen allerlei Hindernisse, denen man durch geschickte Steuerung und schnelle Reaktionen ausweichen sollte. Lassen Sie sich durch Tunnels und schmale Brücken über Flüsse nicht aus der Ruhe bringen. Andere Fahrzeuge muß man im richtigen Moment überholen. Ein Unfall kostet viel Zeit, die nur schwer wieder gut zu machen ist.

Baumstämme, die vereinzelt auf der Straße liegen, eignen sich hervorragend als Sprungschanze. Auch so kann man Hindernisse überwinden. Um sich durch besonders enge Spalten zu zwängen, muß das Auto auf zwei Rädern fahren. Nichts einfacher als das, müssen Sie doch nur kleinere Steine überfahren, und schon steht Ihr Wunderauto fast senkrecht. Neben einem Fußball sorgen Zeit- und Punktetore für angenehme Überraschungen. Wenn Sie außerdem noch die Fahnen überfahren, werden Ihnen weitere Bonuspunkte gutgeschrieben.

Buggy Boy spielt sich hervorragend und hat die gesamte Redaktion von der Arbeit abgehalten. Die 3D-Grafik ist sehr flott und toll animiert. Da der Buggy prompt auf die Joystick-Kommandos reagiert, kann man den Hindernissen gekonnt ausweichen. Dank der fünf Kurse ist Langeweile für längere Zeit so gut wie ausgeschlossen.

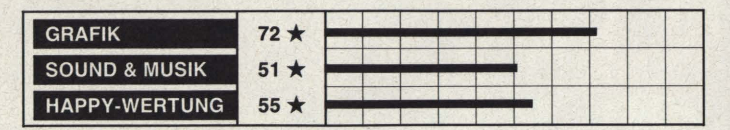
Von der Atari ST-Version erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß ein Demo. Die Grafik gleicht dem Automaten-Original wie ein Ei dem anderen. Man darf auf das fertige Spiel gespannt sein. (mg)

Happy-Empfehlung:
Eine technisch hervorragende Version eines beliebten Themas, die zudem mit einigen spritzigen Zutaten garniert wurde.

Erste Hilfe:
Anfängern sei der Offroad-Kurs ans Herz gelegt. Er ist mit Abstand der einfachste und ideal dazu geeignet, sich mit dem Spiel vertraut zu machen.

Rampage

C 64 (Atari XL/XE, Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)





Sie kennen sicher folgende Situation: Sie stehen auf, gehen ins Bad, putzen sich die Zähne und schauen zum Fenster hinaus, direkt in das Gesicht eines 20 Meter großen Werwolfs. Zeit, in Panik zu geraten, denn so ein Monstrum ist meist böse — sehr böse.

In vielen Computerspielen konnte man diese Monster bekämpfen und so manches Menschenleben retten. Aber nun wird der Spieß umgedreht: Bis zu drei Spieler/Monster gleichzeitig können bei »Rampage« daran gehen, ganze Landstriche in Schutt und Asche zu legen.

Zu Beginn einer Spielrunde sieht die Stadt noch ganz friedlich aus. Doch schon schweben per Zeppelin die drei Monster ein: George der Gorilla, Lizzy die Echse und Ralph der Werwolf sind in Wirklichkeit normale Menschen, die sich durch einen chemischen Unfall in Monster verwandelt haben. Die drei klettern auf die Hochhäuser und schlagen dort gewaltige Löcher in die Wände. Nach einigen Treffern fällt ein Haus komplett in sich zusammen.

Manchmal tauchen in den Fenstern der Häuser besondere Gegenstände auf, wie Safes, Goldfisch-Gläser oder Scharfschützen, die ein besonders leckeres Monster-Mahl abgeben. Vorsicht ist hingegen bei elektrischen Geräten oder Kakteen geboten, die den Monstern Schaden zufügen. Schädlich sind auch die Attacken der angreifenden Hubschrauber, Panzer und Soldaten. Hat ein Monster zuviel einstecken müssen, verwandelt es sich in einen Menschen zurück.

Wenn drei Personen gleichzeitig spielen, dürfen zwei die Joysticks benutzen und einer muß mit der Tastatur vorliebnehmen.

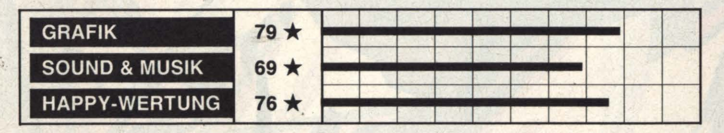
Die Grafik nutzt den C 64 recht gut aus, der Sound ist dafür kläglich. Das Spiel macht, trotz der witzigen Grafik, nicht so viel Spaß wie das Spielhallen-Original. Schon recht schnell kommt Langeweile auf. (bs)

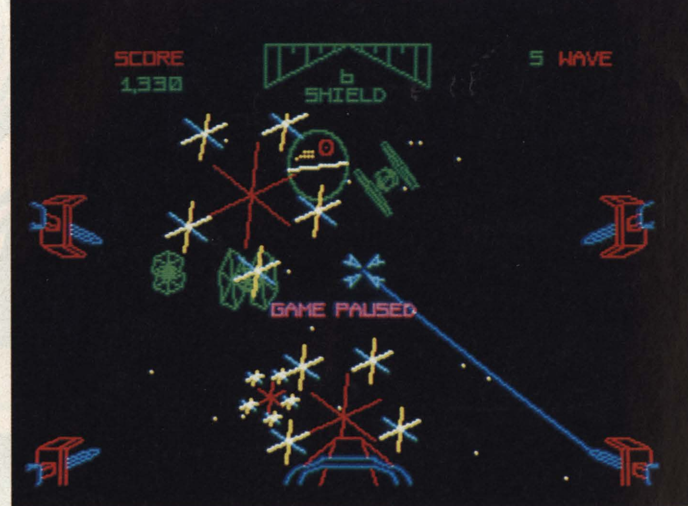
Happy-Empfehlung:
Mäßige Spielhallen-Umsetzung mit witzigem Thema. Bis zu drei Spieler.

Erste Hilfe:
Als erstes sollte man sich mit der Steuerung vertraut machen. Was nicht in der Anleitung steht: Auf Gebäude klettert man am besten rauf und wieder runter, wenn man die Diagonalen am Joystick benutzt.

Star Wars

Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)





Atari Coin-Op veröffentlichte vor einigen Jahren den Automaten »Star Wars«, der auf dem »Krieg der Sterne«-Film basiert und in Spielhallen für Furore sorgte. Mit ihm kann man den entscheidenden Angriff der Allianz auf den Todesstern nachspielen. Digitalisierte Sprache, stilechte R2-D2-Piepser und rasend schnelle 3D-Vektorgrafik sorgten dafür, daß der Automat ständig umringt war. Mit einigen Jahren Verspätung wurde das Spiel jetzt umgesetzt.

Das Spiel gliedert sich in drei Teile. Zuerst muß man sich gegen Wellen von Gegnern durchsetzen, die massenweise Schüsse abfeuern. Man kann sowohl die Salven der Gegner als auch die Tie-Fighters abschießen. Danach fliegt man über den Todesstern und legt sich mit den dortigen Verteidigungsanlagen an, die scharf schießen.

Filmfans wissen, was jetzt folgt: man fliegt einen winzigen Lüftungsschacht an. Ihn muß man treffen, damit der Todesstern seinen Geist aufgibt. Der Tunnel, in dem Sie fliegen, ist allerdings mit Laserkanonen und Hindernissen bestückt, die dem Piloten das Leben schwermachen. Leider verträgt der Gleiter nur acht Treffer, bevor ihn der neunte vom Himmel holt. Sind Sie schneller als das Imperium und treffen genau in den Schacht, zerplatzt der Todesstern in einer Farbenorgie. Danach geht es mit mehr Gegnern und einem neuen, gefährlichen Todesstern weiter.

Die Atari ST-Version kann man wahlweise mit der Maus oder mit dem Joystick steuern. Den Programmierern ist eine saubere und schnelle Umsetzung gelungen, die sich nur geringfügig vom Automaten unterscheidet. Lediglich die Soundeffekte sind nicht originalgetreu. Davon abgesehen bekommt man eine schnelle, fast perfekte und lohnende Automatenumsetzung, die lange Spaß macht. Auf der Umsetzungsseite in dieser Ausgabe besprechen wir übrigens die C 64-Version. (al)

Happy-Empfehlung:
Technisch sehr saubere Automaten-Umsetzung, die viel Ballervergnügen bietet. Läuft auf dem Atari ST nur mit Farbmonitor/Fernsehgerät.

Erste Hilfe:
Alle Turmaufbauten abschießen, um an den Bonus ranzukommen. Mit der Maus steuert es sich besser als mit dem Joystick. Möge die Macht mit Dir sein!



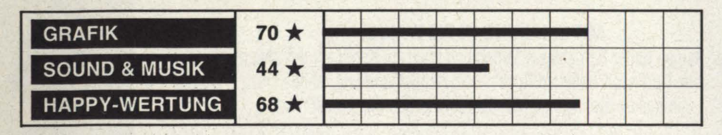
VORBEI MIT D
GEPLANKEL.
SKATE OR DIE
ELECTRONIC ARTS
STATE OF THE ART
ECA
ART OF THE STATES



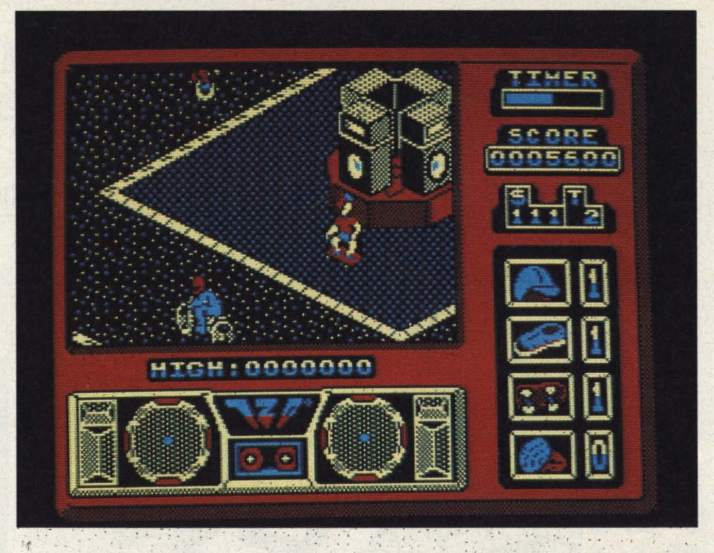
EM
!
Jetzt wird es ernst, jetzt geht es um die Wurst und um Wettkämpfe. Sei es beim Pool-Stoßen, beim Abfahrtsrennen, auf der Freistilrampe, im Hochsprung oder im Abfahrts-Jam. Es kann im Alleingang oder zu zweit gespielt werden oder man nimmt es mit Lester auf. Skate or Die – ein echtes Vergnügen, aber ernst zu nehmen!
MIT SCHWUNG IN DIE WANNE
Die Rampe runter für richtiges Tempo und hoch zur Kante auf der andern Seite. Dort nach Belieben Rock'n'Roll, Handstände (vgl. Abbildung) und andere waghalsige Manöver und Luftsprünge ausführen.
CHAOS UND KARATE
In rasendem Tempo durch die anrüchigsten Quartiere... kannst Du Karate? Konservendosen, Flaschen, Latten, Zäune – und Deine Rivalen – alles wird kurz und kleingeschlagen. Für echte Könner gibt der Streifenwagen 'ne tolle Rampe ab!
SKATE OR DIE
C64/128
BY MICHAEL KOSAKA, STEPHEN LANDRUM & DAVID BUNCH
NUMBER ONE IN THE USA
ELECTRONIC ARTS
LASS DEINER FANTASIE FREIEN LAUF!
Electronic Arts Software gibt es für die meisten Heimcomputer, u.a. für Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum und Schneider. Nicht alle Titel sind notwendigerweise für alle Systeme erhältlich. Unsere Produkte sind bei jedem guten Softwarehändler zu haben, ganz besonders dort, wo Sie dieses Signet sehen:
ELECTRONIC ARTS AUTHORISED DEALER
Wenn Sie mehr über unsere Produktpalette und die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers erfahren möchten, verlangen Sie unsere Broschüre. Schreiben Sie an: Electronic Arts, 11-49 Station Rd., Langley, Slough, Berkshire SL3 8YN ENGLAND oder rufen Sie unseren Kundendienst unter der Nummer +44 753 48486 an.
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
ELECTRONIC ARTS™
FRANK LANGFORD

720°

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



GRAFIK	70 ★
SOUND & MUSIK	44 ★
HAPPY-WERTUNG	68 ★



Rasante Skateboard-Action mit Sportspiel-Touch verspricht »720°«, die Umsetzung des gleichnamigen Automatenhits.

Via Joystick steuern Sie einen Skateboard-Fahrer, dessen Ziel es ist, sich Eintrittskarten für Parks zu ergattern. Dort finden nämlich Skateboard-Wettkämpfe statt, an denen er sich nur zu gern beteiligen würde. Um den Einstieg zu erleichtern, erhält man zu Beginn drei Tickets umsonst. Je mehr atemberaubende Kunststücke Sie zeigen, desto schneller erhalten Sie weitere Tickets. Das darf man sich aber nicht zu einfach vorstellen. Unfreundliche Zeitgenossen und rücksichtslose Motorradfahrer machen Ihnen das Leben schwer. Vorsicht ist auch vor Tümpeln geboten. Nur allzu schnell nimmt man ein unfreiwilliges Bad. Zudem tickt die Uhr erbarmungslos.

Hat man sich dann endlich die Tickets erarbeitet, geht es in vier Disziplinen um Medaillen und viel Geld. In den vier Parks findet jeweils ein Wettkampf statt. Ob Slalom, Abfahrt, Buckelpiste oder »Half-Pipe« — überall werden Ihnen Spitzenleistungen abverlangt, um in Medaillennähe zu gelangen. Hat man sich in allen vier Disziplinen versucht, wartet schon der nächste Level. Mit dem gewonnenen Geld sollten Sie sich besseres Material kaufen (zum Beispiel ein neues Skateboard oder einen Sturzhelm).

Das Spielfeld scrollt für Schneider-Verhältnisse erstaunlich gut. Natürlich muß man gegenüber dem Automaten erhebliche Abstriche bei der Grafik machen. Die CPC-Umsetzung von 720° spielt sich auch nicht so rasant wie das Original, was leider dem Spielspaß schadet. Trotzdem vermag es längere Zeit an den Computer zu fesseln. Das interessante Spielprinzip wurde zum Glück beibehalten.

Als nette Zugabe finden Sie in der Packung eine Musik-Kassette mit der fantastischen Original-Automatenmusik von 720°. Die C 64-Version wird übrigens von Chris Butler programmiert. (mg)

Happy-Empfehlung:
720° ist eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Sportspiel (für eine Person), das durch die präzise Steuerung des Skateboards angenehm überrascht.

Erste Hilfe:
Mit dem Startkapital von 100 Dollar sollte man gleich zu Beginn einkaufen gehen. Mit neuem Material spielt es sich wesentlich besser.

Combat School

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)



GRAFIK	78 ★
SOUND & MUSIK	84 ★
HAPPY-WERTUNG	77 ★



Müssen Sie noch zur Bundeswehr? Wenn ja, können Sie sich schon heute auf die Zeit beim Barras vorbereiten. »Combat School«, das in den Spielhallen großen Anklang fand, trainiert Muskeln und Reaktionsvermögen in sieben beinharten Disziplinen. Schauplatz des Geschehens ist ein Militär-Ausbildungslager.

Wer mit Spielen wie »Track & Field« vertraut ist, wird mit Combat School gut zurechtkommen. Im wesentlichen muß man in den sieben Sportarten den Joystick bis zur Erschöpfung rütteln oder den Feuerknopf im richtigen Moment drücken.

Während das Hindernisrennen an einen Hürdenlauf erinnert, müssen Sie beim »Iron Man Race« gleichzeitig mit dem Joystick Tempo machen (oben-unten) und steuern (links-rechts). Nur nicht durcheinanderkommen...

Das Armdrücken ist dagegen harmlos. Wesentlich mehr wird der Spieler in drei weiteren Disziplinen gefordert, in denen er mit einem Fadenkreuz auf immer unterschiedliche Weise Zielscheiben treffen soll. Gutes Timing und schnelle Reaktionen sind gefragt. Im letzten Härtetest treten Sie zum Zweikampf mit dem Ausbilder an (Karate & Co).

Wer bei Combat School nur knapp an der Qualifikationszeit scheitert, der muß sich zum Glück nicht ärgern. Wenn er einige Klimmzüge in der vorgeschriebenen Zeit schafft, darf er trotzdem zum nächsten Level vorrücken. Sollte man für eine Übung weniger Zeit als vorgegeben benötigen, erhält man für den nächsten Wettkampf eine Zeitgutschrift. In den meisten Disziplinen können zwei Spieler gegeneinander antreten.

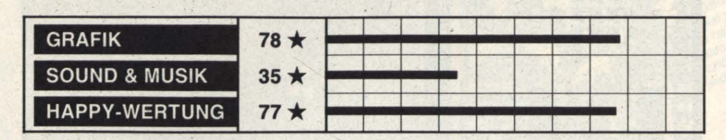
Für Freunde von schweißtreibenden Sportspielen ist Combat School ein gefundenes Fressen. Es beeindruckt durch tolle Grafik und gute Animation. Zudem ist es technisch sehr gut gelungen. All dies kann natürlich nicht darüber hinwegtäuschen, daß es im Prinzip ein recht simples Spiel ist. Zum abreagieren ist Combat School jedoch vortrefflich geeignet. (mg)

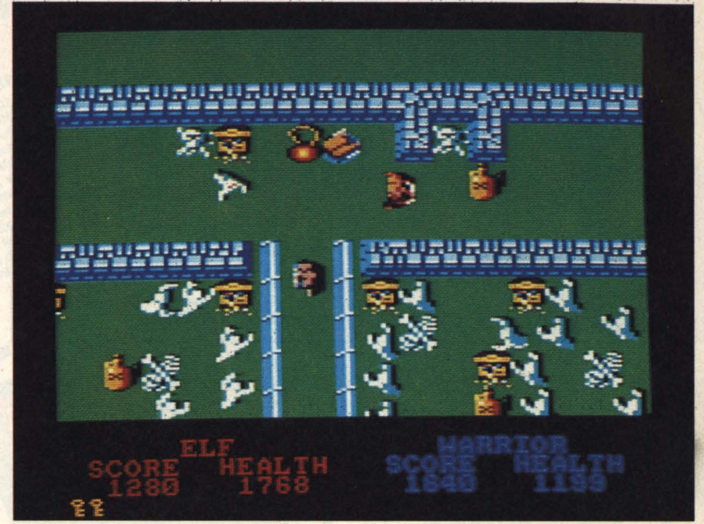
Happy-Empfehlung:
Eine technisch und spielerisch gelungene Mischung aus Geschicklichkeits- und Joystickrüttel-Disziplinen.

Erste Hilfe:
Obwohl die ersten beiden Disziplinen recht einfach sind, sollte man sie mit voller Konzentration spielen. Die gewonnene Zeit ist für die nachfolgenden Prüfungen sehr wichtig.

Gauntlet II

Schneider CPC (Atari ST, C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Vor genau einem Jahr war »Gauntlet« in aller Munde: Diese Spielautomaten-Umsetzung schoß damals an die Spitze der Verkaufscharts. Zum Hit-Automaten Gauntlet gab es in den Spielhallen den Nachfolger »Gauntlet II«, der jetzt ebenfalls seinen Weg ins Heimcomputer-Lager gemacht hat. Wer ein völlig neues Spielprinzip oder total veränderte Grafik erwartet, wird ein wenig enttäuscht sein. Gauntlet II ist Gauntlet mit ein paar Verbesserungen und Neuheiten — nicht mehr und nicht weniger. Im Prinzip geht es wieder einmal darum, durch Hunderte von Labyrinthen zu wandern, verschiedene Monster zu verprügeln und Schatzkisten sowie wichtige Extras aufzusammeln. Bei den Heimcomputer-Umsetzungen können wieder zwei Spieler gleichzeitig antreten. Bei der ST-Version kann wie beim Automaten sogar zu viert gespielt werden, sofern man ein spezielles Interface besitzt, das den ST mit zwei zusätzlichen Joystick-Ports ausstattet.

Unter den vier Spielfiguren kann man nun beliebig wählen; es dürfen also zum Beispiel zwei Zauberer die Dungeons betreten. Unter den Neuheiten befinden sich Schüsse, die an den Wänden abprallen, bewegliche Ausgänge und Ekelbolzen wie die »It«-Kreatur: Berührt sie einen Spieler, konzentrieren alle Monster ihre Angriffe nun auf ihn! Durch Berührung des Mitspielers kann man diesen Fluch elegant weitergeben.

Die bei den Umsetzungen von Gauntlet I schmerzlich vermißten Schatzkammern sind jetzt dabei: In ihnen hat man nur 30 Sekunden Zeit, um möglichst viel Schätze zu mopsen. Punkte gibt es dafür aber nur, wenn man rechtzeitig den Ausgang findet!

Die CPC-Version von Gauntlet II bietet wenig bahnbrechend Neues. Wer Gauntlet noch nie leiden konnte, wird auch mit Gauntlet II nichts anfangen können, doch Fans dieses Action-Spiels werden vom Nachfolger sehr angetan sein. (hl)

Happy-Empfehlung:
Unkomplizierte Action für einen oder zwei Spieler. Jede Menge Levels, aber keine High Score-Liste.

Erste Hilfe:
Wenn man zu zweit spielt, schnappt sich der Elf oft die guten Sachen weg, weil er am schnellsten ist. In Schatzkammern sollte man sich einigen, in welcher Richtung man den Ausgang sucht.

Alternative World Games

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)

GRAFIK	75 ★
SOUND & MUSIK	70 ★
HAPPY-WERTUNG	49 ★



Alternativ sein ist auch im Sport in. Deshalb gibt es bei den »Alternative World Games« neun ausgefallene Disziplinen, die das olympische Komitee garantiert nicht anerkennen würde. Wenn man mit mehreren Spielern antritt, kann man sich aussuchen, ob man gegen den Computer oder einen Mitspieler antritt.

Die erste Disziplin ist Sackhüpfen in Neapel. Wenn Sie sich beim Hüpfen verhaspeln, hilft einem netterweise ein Hund, der die Spielfigur ein paar Pixel weiterzieht. In Pisa balanciert man einen hohen Stapel Teller, der schnell ins Wanken kommt. Das Kolosseum in Rom bietet die stimmungsvolle Kulisse für das Schuhwerfen. Ein leerer oder voller Stiefel muß möglichst weit geschleudert werden, um eine Medaille zu erringen. Danach geht's weiter zur Engelsburg, vor der man mit einer Stange den Tiber zu überspringen hat.

Um das Herz einer Dame in Verona zu erringen, muß man eine hohe und rutschige Stange erklimmen. Zum sportlichen Ausgleich sollte man danach einen Hut fangen, den Ihnen eine Taube vom Kopf geklaut hat. Hat man auch das hinter sich gebracht, darf man sich bei einer waschechten Kissenschlacht vergnügen. Damit es etwas spannender wird, stehen beide Konkurrenten in einer wackeligen Gondel. Zu guter Letzt hüpft man auf einem Pogo-Stick.

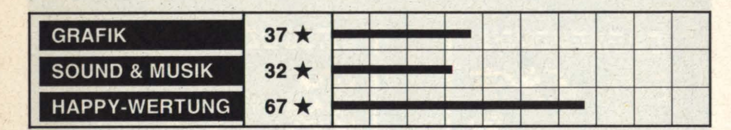
Die Disziplinen sind sehr unterschiedlich ausgefallen. Manche haben zwar eine tolle Grafik, aber spielerisch wenig zu bieten. Wer hier einen Nachfolger zu den bekannten »World Games« erwartet, wird ein wenig enttäuscht sein. Die Disziplinen spielen sich bei weitem nicht so flott wie beim Vorbild. Insgesamt nur mittelmäßige Kost für eingefleischte Fans dieses Genres. (al)

Happy-Empfehlung:
Neun recht unterschiedliche Disziplinen mit netter Grafik, aber mittlerem Spielwitz.

Erste Hilfe:
Beim Schuhwerfen kommt man mit dem leeren Stiefel schneller zu guten Ergebnissen. Nie zuviele Teller aufnehmen. Wenn der Stapel ins Wanken kommt, mit den Armen ausgleichen.

Demon Stalkers

C 64
59 Mark (Diskette)



GRAFIK	37 ★
SOUND & MUSIK	32 ★
HAPPY-WERTUNG	67 ★

Gauntlet-Fans haben die Wahl: Neben »Gauntlet II« ist diesen Monat mit »Demon Stalkers« eine weitere Variante dieses Spiel-Themas erschienen.

Das Ziel des Spiels ist es, in das unterste Stockwerk eines 100stöckigen Verlieses zu gelangen und dort Calvrak, den bösen Obermotz, zu besiegen. Demon Stalkers kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Zu Spielbeginn erscheinen die Spielfiguren im obersten Stockwerk des Verlieses. Jedes Stockwerk ist wesentlich größer als der Bildschirm und wird deswegen gescrollt.

In vielen Stockwerken sind neben zahlreichen Monstern auch Schätze, Nahrungsmittel und Zaubertränke zu finden. Das Sammeln von Schätzen bringt Punkte, Nahrungsmittel verlängern die Lebensdauer der Spielfiguren und Zaubertränke verleihen ihnen spezielle Fähigkeiten. Monster sollte man durch gezielte Schüsse mit Pfeil und Bogen erlegen.

Viele Stockwerke geben Ihnen kleine logische Rätsel auf. So müssen etwa alle Schätze eingesammelt werden, bevor man das nächste Stockwerk betritt. Manchmal muß man sogar wieder ein Stockwerk hinaufgehen, um über Umwege noch weiter hinunter zu gelangen.

Damit die Rätsel nicht zu schwer sind, liegen in den Stockwerken Schriftrollen verteilt, die wichtige Tips geben. Im Gegenzug stellt Ihnen das Programm ab und zu Quizfragen. Können Sie diese richtig beantworten, gibt es Bonus-Punkte. Vorsicht: Die Quizfragen und Schriftrollen sind in englischer Sprache.



Wer sich durch alle 100 Stockwerke durchgearbeitet hat, kann das Spiel nach seinen Wünschen verändern. Ein Construction-Set, mit dem die Stockwerke komplett neu gestaltet werden können, liegt bei.
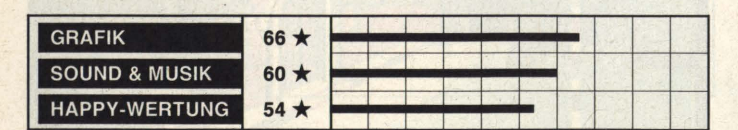
Obwohl spielerisch gut, kann Demon Stalkers technisch nicht überzeugen. Die Grafik ist recht lieblos gezeichnet, das Scrolling ruckelt gewaltig und die Sound-Effekte sind auch nicht die allerbesten. (bs)

Happy-Empfehlung:
Gauntlet-Variante für alle, die mehr denken als schießen wollen und auf Spitzen-Grafik verzichten können. Zwei Personen können gleichzeitig spielen.

Erste Hilfe:
Im Programm sind durch die Schriftrollen schon alle wichtigen Tips integriert. Es lohnt sich, diese ganz genau durchzulesen.

Insanity Fight

Amiga
69 Mark (Diskette)



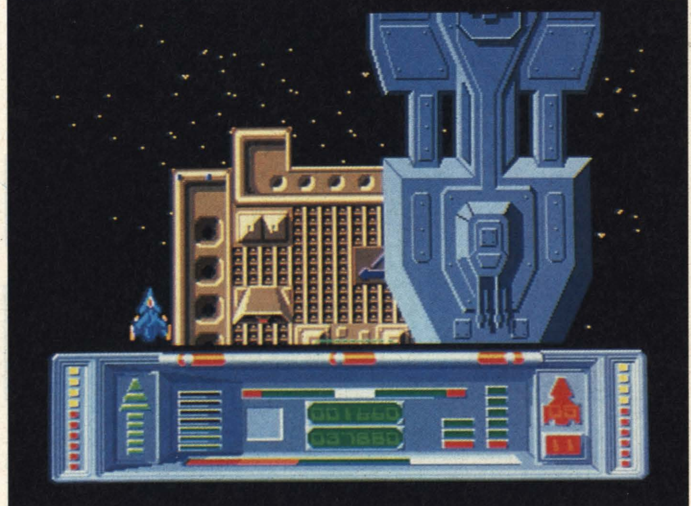
GRAFIK	66 ★
SOUND & MUSIK	60 ★
HAPPY-WERTUNG	54 ★

Insanity Fight« das neue Action-Spiel für den Amiga, verzichtet auf eine Hintergrundgeschichte. Alles abschießen, und das eigene Raumschiff heil durch die vielen Levels steuern, ist das oberste Ziel.

Auf einer senkrecht scrollenden Planetenoberfläche greifen feindliche Objekte im Formationsflug an, während Sie zusätzlich auf bodengestützte Abwehranlagen acht geben sollten. Der Schutzschirm Ihres Raumschiffs kann eine bestimmte Anzahl von Schüssen wegstecken, ohne daß er zusammenbricht. Ab und zu taucht ein riesiges Mutterschiff auf.

Doch was wäre heutzutage ein Schießspiel ohne Extrawaffen? Wenn man mit dem Raumschiff die farbig blinkenden Zeichen überfliegt, wird für kurze Zeit eine Zusatzeinrichtung aktiviert. Höhere Geschwindigkeit, mehr Punkte oder eine Tarnkappe für das eigene Raumschiff sind recht erfreulich. Wenig Begeisterung dürfte dagegen das Spiegel-Extra auslösen. Steuert man den Kampfjäger nach rechts, fliegt er nach links (das ist ziemlich unangenehm). Diverse Anzeigen in der unteren Bildschirmhälfte, wie zum Beispiel der Radar oder ein Level-Indikator, dienen zur Orientierung während des Gefechts.

Alles in allem ist Insanity Fight ein höchst mittelmäßiges Ballerspiel. Die Grafik wurde lieblos gezeichnet und der Sound fällt auch nicht durch besondere Effekte auf. Die Schüsse der Außerirdischen sind zudem derart schnell, daß man ihnen praktisch nicht ausweichen kann.



Darunter leidet der Spielspaß ganz erheblich. Erfreulicherweise nutzt Insanity Fight die europäische PAL-Auflösung aus. Die imposante Highscore-Liste, in der sich nicht weniger als 80 Piloten eintragen dürfen, wird auf Diskette gespeichert.

Im Frühjahr 1988 soll das »Insanity Fight-Construction Set« erscheinen. Mit diesem Programm kann man sich die Planetenoberflächen nach persönlichen Vorlieben aufbauen und sie anschließend per Laserschuß wieder zerstören. (mg)

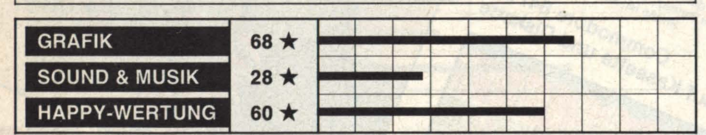
Happy-Empfehlung:
Auf Dauer eintöniges Schießspiel, das zwar technisch o.k. ist, aber nicht zu Spiel-Sessions verleitet.

Erste Hilfe:
— Unbedingt die Planetenlandschaften auswendig lernen, da man sonst den Schüssen nicht ausweichen kann.
— Den Radar im Auge behalten. Wenn er orange wird, auf das Mutterschiff achten.


ZWEI BRANDNEUE
SPORT-SIMULATIONEN VON EPYX
STREET SPORTS BASEBALL
Der Werfer macht eine Drehung, jetzt ..., ... Wahnsinn ..., ein Superwurf, ... genau in den Fanghandschuh des »Catchers«. Aber um den »Home-Run« zu schaffen, mußt Du erst die Malquadrate erreichen, die Ihr aus Abfalltonnen, alten Autoreifen, Büschen oder Steinen gemacht habt. Und Deine 16 Mitspieler – da hat jeder seine ganz eigene Art den Ball zu werfen, abzuschlagen und zu fangen. Mit der richtigen Taktik könntest Du es schaffen, Champion zu werden, mit der falschen werden sie Dich für einen totalen Versager halten! Du entscheidest, wo gespielt wird, wer ins Team kommt, über die Strategie und die Positionen – und dann bist Du schon mitten drin! Es wird nicht leicht werden, zeig' ihnen, daß es Deine Straße ist, auf der gespielt wird.
Commodore 64/128
auf Kassette und Diskette
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports Baseball
It's Tough on the Streets
Wißt Ihr, wo die aufregendsten Basketball- und Baseballspiele in Amerika gespielt werden? Auf der Straße und in Hinterhöfen, dort wo noch wirkliche »Action« ist! Hier ist Eure Chance, mitzuspielen und mit Eurem Team der Champion der Straße zu werden!
STREET SPORTS BASKETBALL
Du spielst in schäbigen Gassen, auf Parkplätzen und in Spielanlagen. Gelegentlich auch in den Vorstädten. (Es macht viel Spaß auf dem Rasen zu dribbeln!) Dein 3-Mann-Team suchst Du unter den 10 härtesten Jungs aus der Nachbarschaft. Denn hier gibt es die besten Werfer und Team-Spieler, aber auch die lahmsten Dribbler und reine »Show-Spieler«. Manche Jungs sind so gut, daß sie auf 20 Fuß Entfernung den Ball durch ein Nadelöhr werfen können, andere solche Nieten, daß sie nicht mal in den Korb treffen, wenn Sie darauf sitzen! Wirf Deine Pässe aus vollem Lauf, ziel auf den Korb aus den entlegendsten Ecken, zeig, ob Du den »Hook-Shot« beherrscht ... – vor allem bring den Ball in den Korb! Aber Vorsicht, nicht durch die Ölpfützen dribbeln und paß um Gotteswillen auf die Fensterscheiben auf!
Commodore 64/128
auf Kassette und Diskette
Street-Sports:
Schon bald bei Deinem Software-Händler.
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports Basketball
U.S. GOLD All American Software
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Gary Lineker's Superstar Soccer

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)





Endlich gibt es eine neue Fußball-Simulation, für die Englands Nationalspieler Gary Lineker auch noch seinen guten Namen hergibt. »Superstar Soccer« stammt von den Programmierern des Hits »Superstar Ice Hockey« und bietet eine ähnliche Mischung aus Taktik- und Geschicklichkeits-Spiel.

Sie starten mit Ihrem Fußball-Team in der 4. Liga. Im Laufe der Spielzeiten müssen Sie sich in die höchste Liga vorarbeiten, um dort um die Meisterschaft zu spielen. Nebenbei läuft noch der Pokal-Wettbewerb, in dem ein Sieg nicht minder prestigeträchtig ist. Jede Liga hat 16 Mannschaften. Die beiden ersten Teams steigen am Ende einer Saison eine Klasse auf, die beiden letztplazierten in der Tabelle steigen ab.

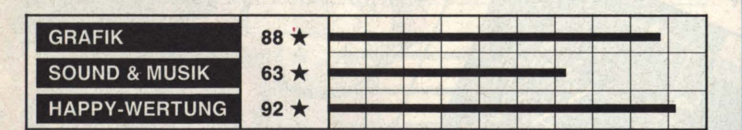
Spielerhandel und Mannschaftsaufstellung gehören zu Ihren Aufgaben. Während der Spiele können Sie die Taktik für die computergesteuerten Mitspieler einstellen. Für Angriff und Verteidigung gibt es insgesamt sieben Varianten. Durch kurzes Antippen des Feuerknopfs wird der Ball einem Mitspieler zugepaßt, ein langer Knopfdruck bewirkt einen Schuß. Eine Anzeige gibt darüber Aufschluß, in welche Richtung sich der Schuß neigt. Der Spielstand wird bei der getesteten Disketten-Version nach jeder Partie automatisch gespeichert. Superstar Soccer ist eine ansprechende Mischung aus Taktik- und Sportspiel, das auch technisch recht gut gelungen ist. Eingeschworene Fußball-Fans werden aber zu Recht über ein nicht gerade optimales Spielgefühl klagen. Durch Weitschüsse fallen Tore wie reife Früchte und einige Regel-Merkwürdigkeiten (bei Spielverzögerung gibt's Eckball) lassen Staunen. Als Simulation ist das Programm nicht gerade optimal, aber immerhin eines der besseren Computer-Fußballspiele der letzten Jahre. (hl)

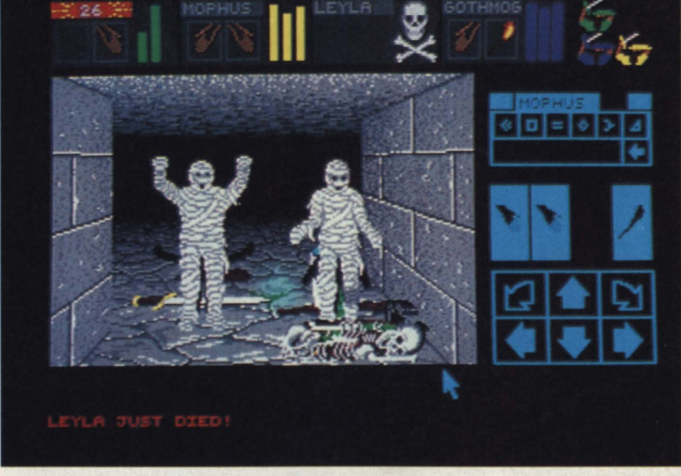
Happy-Empfehlung:
Nicht ganz regelfeste Fußball-Simulation mit Taktik-Einschlag. Ein Spieler alleine im Liga-Modus; zwei Spieler gegeneinander oder zusammen im Trainings-Modus.

Erste Hilfe:
Wenn ein Spielertausch nicht klappt und dabei Trading Points verlorengehen, dann einfach den Computer ausschalten und neu laden.

Dungeon Master

Atari ST
79 Mark (Diskette)





Mit einem satten Jahr Verspätung erscheint jetzt endlich ein Fantasy-Rollenspiel, das völlig neue Maßstäbe setzt: »Dungeon Master« bietet eine sehr einfache Benutzerführung und lebensecht wirkende 3D-Grafik, wie man sie bei »Bard's Tale«, »Ultima« & Co. noch nicht erlebt hat.

In den Tiefen eines gewaltigen Labyrinths liegt der »Power Gem«, ein magischer Edelstein, der unbedingt geborgen werden muß. Der Spieler kann sich aber nicht so einfach ins Geschehen stürzen, denn er ist bei Dungeon Master nur eine mickrige körperlose Seele. Zum Glück gibt es die »Hall of Champions«. Hier hat der Oberbösewicht 32 Kämpfer, die ebenfalls hinter dem Power Gem her waren, in Spiegel eingefroren. Vier dieser Recken kann man wieder reaktivieren, die dann die Party bilden. Kämpfer, Ninjas, Wizards und Priester sind die vier Charakter-Rassen.

Das ganze Spiel kann komplett mit der Maus bedient werden. Die Benutzerführung ist sehr einfach, praktisch und gehört zum Besten, was mir je bei Computerspielen untergekommen ist. Ein Beispiel: Um einen Gegenstand zu untersuchen, klickt man mit ihm einfach das Auge einer Spielfigur an. Und um einen Zaubertrank zu schlürfen, klickt man mit dem Trank den Mund eines Charakters an. Wunderbar logisch nicht wahr? Die Grafik des Dungeons wird in schönstem 3D gezeigt. Wenn beispielsweise vier Mumien auf den Spieler zulaufen, sieht man die Burschen wirklich langsam aus den Tiefen des Korridors auf sich zukommen.

Viele logische Rätsel und ein raffiniertes Magie-System sind nur zwei von vielen weiteren Stärken dieses Programms. »Dungeon Master« kann man nur jedem empfehlen, der sich für Rollenspiele interessiert. Vor allem, wenn Ihnen bei anderen Vertretern dieses Genres die Grafik zu schlicht und das Spielprinzip zu kompliziert sind, werden Sie hier sehr angenehm überrascht werden. (hl)

Happy-Empfehlung:
Benutzerfreundliches Fantasy-Rollenspiel mit spektakulärer Grafik, an das sich auch Einsteiger wagen dürfen. Das Programm beginnt leicht, der Schwierigkeitsgrad steigert sich allmählich.

Erste Hilfe:
Wenn man die Gitterstäbe von Falltüren einsetzt, kann man an einigen Stellen Monster auf Distanz halten und trotzdem bekämpfen.

Match Day II

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)





Das Programmierer-Pärchen Jon Ritman und Bernie Drummond ist ganz schön vielseitig: Nach ihrem Action-Adventure »Head over Heels« legen sie mit »Match Day II« jetzt eine Fußball-Simulation vor. Ein oder zwei Personen können gegeneinander oder miteinander spielen. Der Computergegner bietet drei Schwierigkeitsstufen.

In einem üppigen Menü kann man die schönsten Dinge einstellen. Von der Farbwahl über den Umfang der Geräuschkulisse und der Länge einer Partie bis zu den Mannschaftsnamen darf man so ziemlich alles nach seinen Wünschen verändern. Zwei Spezial-Modi gibt es auch: Pokal und Liga. Beim Pokal treten acht Teams im KO-System gegeneinander an; bei der Liga spielt jeder zweimal gegen jeden, was unterm Strich 14 Spieltage à vier Partien ergibt. Zum Spielstand-Speichern haben sich die Programmierer einen tollen Trick einfallen lassen: Durch das Eingeben einer Code-Nummer wird eine Tabelle oder ein Pokal-Zwischenstand wiederhergestellt. Das mühsame Gefummel beim Speichern auf Kassette oder Diskette entfällt.

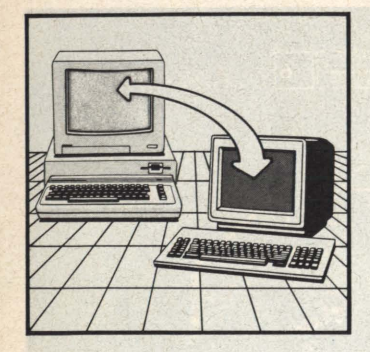
Die Wucht eines Schusses ist davon abhängig, wie stark der stets eingeblendete »Kickometer«-Balken ausschlägt. So kann man sanft, mittelstark oder hart nach vorne schießen und sogar einen Hackentrick versuchen.

Das Darstellen vieler Software-Sprites und das Scrolling machen dem Schneider sichtlich zu schaffen. Ein flottes Fußballspiel entsteht so nicht. Vielmehr ist man ständig bemüht, anhand des Schattens abzulesen, wo der langsam durch die Lüfte trudelnde Ball wohl landet. Allzu großer Spielspaß kommt so leider nicht auf. Wer es aber ohnehin lieber etwas gemütlich mag und sich vom etwas trägen Spielablauf nicht einlullen läßt, sollte sich Match Day II einmal ansehen. Das Programm bietet einige interessante spieltechnische Details und gehört auf dem CPC zu den besseren Fußball-Simulationen. (hl)



Happy-Empfehlung:
Fußball-Simulation mit gelungenem Sound und hübsch gezeichneter, aber langsamer Grafik.

Erste Hilfe:
Die Steuerung des Torwarts sollte man zunächst dem Computer überlassen. Zum Üben von Schüssen und Pässen alleine in den Zwei-Spieler-Modus gehen und ohne Gegner kicken.



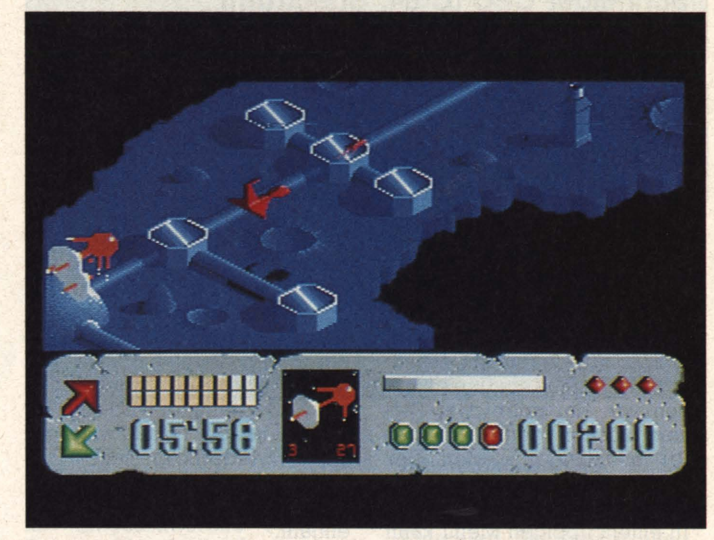
Kurz und bündig

Wie jeden Monat berichten wir auch diesmal über neue Produkte, die wir schon einmal für andere Computer getestet haben und berichten über die Qualität der Umsetzungen. Heute auf dem Prüfstand:
»Leviathan« für den Amiga.
»Super Sprint«, »Solomon's Key« für den Atari ST.
»Trantor«, »Star Wars« für den C 64.
»Elite« für MS-DOS-Computer.

Amiga

Als erstes Action-Spiel im »Zaxxon«-Stil ist ***Leviathan*** für den Amiga erschienen. Der Spieler kämpft sich mit seinem Raumschiff über eine diagonal scrollende, dreidimensionale Planeten-Landschaft. Das Spiel ist schon vor längerem für den C 64 erschienen, wir haben diese Version in Happy-Computer, Ausgabe 5/87 getestet.

Die Amiga-Version spielt sich allerdings nicht besonders gut und nutzt grafisch den Amiga bei weitem nicht aus. Bei langsamen Gechwindigkeiten ruckelt das Scrolling, der Untergrund sieht trotz verschiedener Farbstufen sehr einfarbig aus. Außerdem ist der 3D-Effekt dieses Spiels verlorengegangen. Auf dem Amiga ist es fast unmöglich, die Höhe der angreifenden Raumschiffe festzustellen. Die Geräusche im Spiel sind auch nicht perfekt: Neben Explosionen hört man laufend Brummen und quietschende Autoreifen — nicht gerade ein typisches Weltraumgeräusch. Auf dem Amiga sollten doch bessere Action-Spiele möglich sein.



Action-Spiel im Zaxxon Stil: Leviathan (Amiga)

Atari ST

Auf dem ST gab es diesen Monat zwei imposante Spielhallen-Umsetzungen zu bewundern. Die erste ist ***Super Sprint***, ein gewitztes Autorenn-Spiel für bis zu drei Personen. Die C 64-Version hatten wir in Ausgabe 11/87 getestet, wo wir auch schon einen Vorgeschmack auf die ST-Version geben konnten.

Unsere damaligen Erwartungen erfüllt das fertige Spiel voll und ganz. Die Grafik wurde fast originalgetreu vom Automaten kopiert, lediglich die geringere Auflösung des Atari ST bewirkt einen erkennbaren Unterschied. Beim Sound tut sich der ST naturgemäß etwas schwer, trotzdem sind die Jingles und Sound-Effekte gut gelungen. Ein besonderer Vorteil der ST-Version: Bis zu drei Spieler können gleichzeitig über die Piste brausen; zwei mit den Joysticks, ein dritter per Tastatur. Eine umfangreiche High-Score-Liste, komplett mit den besten Rundenzeiten, vervollständigt das Spielvergnügen.

Mehr an die Logiker und Taktiker richtet sich ***Solomon's Key***. Einen Test der Schneider-CPC-Version gab es in Ausgabe 11/87. Hier hat sich am Spielprinzip nichts geändert, die ST-Version spielt sich allerdings etwas flotter als das Schneider-Vorbild. Natürlich ist die Grafik wesentlich schöner geworden und ähnelt jetzt sehr dem Automaten-Vorbild. Der Sound scheint dagegen etwas schwächer als auf dem Schneider zu sein. Trotzdem kann man die ST-Version von Solomon's Key bedenkenlos empfehlen.



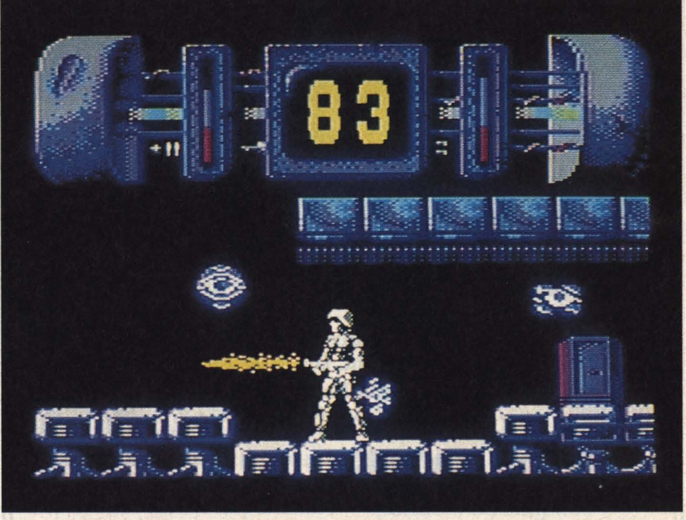
Formel 1 ohne Führerschein: Super Sprint (Atari ST)

Für die nächsten Wochen sind noch einige ältere Programme in verbesserten Versionen für den ST angekündigt. So sollen demnächst das Action-Spiel »Space Harrier« und das Schiffe-Versenken-Programm »Battleships« erscheinen. Ebenfalls in Vorbereitung sind »Wizball«, »Exolon«, »Zynaps«, »Slap Fight«, »Trantor« und »Enduro Racer«.

In letzter Sekunde erreichte uns aus England die Nachricht, daß am Action-Spiel ***Backlash*** noch einige Änderungen vorgenommen wurden. Eine entsprechende Korrektur unseres Tests aus Ausgabe 12/87 folgt in der nächsten Ausgabe.

C 64

Der C 64 hat in letzter Zeit großes Pech: Die meiste Software, die auf diesen Computer umgesetzt wird, erleidet gehörige Qualitäts-Verluste. So ist es auch bei ***Trantor — The last Stormtrooper*** geschehen. Das in der Schneider CPC-Version grafisch hervorragende Spiel (Test in Ausgabe 1/88) wurde bei der C 64-Version gewaltig abgespeckt: Trantor läuft nur noch schwarzweiß durch die Gegend, seine Gegner sind farblich Blau in Blau gehalten. Außerdem spielt sich die C 64-Version wesentlich schwerer, ja fast sogar unfair. Trantors Flammenwerfer hat hier nur die Reichweite eines Feuerzeugs, die Sprites kommen schneller und manch-



Verblaßter Sternenkrieger: Trantor (C 64)

mal unausweichlich auf Trantor zu. Dadurch verliert die C 64-Version fast allen Spielwitz.

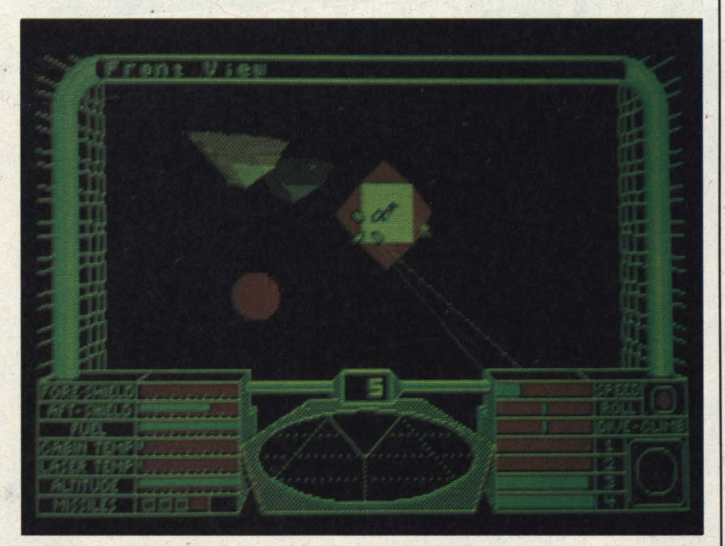
Noch schlimmer ist es bei »Star Wars« zugegangen, das wir in dieser Ausgabe für den Atari ST testen. Die Vektor-Grafik der C 64-Version ist so langsam, daß man glaubt, es nicht mit dem »Krieg der Sterne«, sondern mit einer intergalaktischen Schlafpille zu tun zu haben. Der Spielwitz dieser Version ist gleich Null, man wird das Spiel nach fünf Minuten in die nächste Ecke werfen. Wenn es auf dem C 64 technisch nicht besser geht, dann sollten Software-Häuser ab sofort ihre Finger von solchen Umsetzungen lassen.



Einschläfernde Vektorgrafik: Star Wars (C 64)

MS-DOS

Wer mehr auf schnelle Vektor-Grafik steht, der sollte sich einen MS-DOS-kompatiblen Computer zusammen mit der brandneuen Umsetzung von ***Elite*** anschaffen. Das inzwischen zweieinhalb Jahre alte Spiel (Test in Happy-Sonderheft 3/85, »Spiele-Tests«) ist auf dem PC schneller zwar als friedlicher Händler, Weltraum-Pirat, Kopfgeld-Jäger oder Sternen-Soldat. Bei über 2000 verschiedenen Planeten in acht Galaxien wird Elite so schnell nicht langweilig. Es gibt Leute, die Elite auf dem C 64 schon seit zwei Jahren ununterbrochen spielen. Die rasante, ausgefüllte 3D-Grafik der PC-



Die bisher beste Elite-Version gibt's für MS-DOS

und besser als auf allen 8-Bit-Computern.

Bei Elite übernehmen Sie ein kleines Handels-Raumschiff und versuchen, sich zum großen Weltraum-Helden mit Elite-Auszeichnung hochzuarbeiten. Durch Handel, Kämpfe und Spezial-Missionen arbeiten Sie sich auf der Weltraum-Skala hoch, und

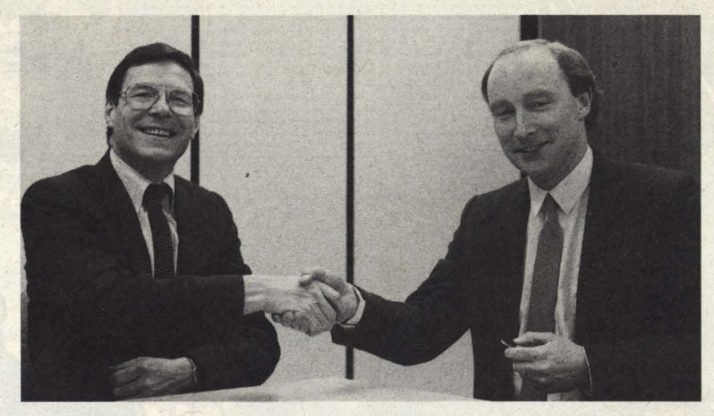
Version (getestet auf Schneider PC 1512) erhöht den ohnehin hohen Spielreiz. Kein PC-Besitzer mit Hang zu Action- und Handels-Spielen sollte auf Elite verzichten. Für demnächst sind übrigens Atari ST- und Amiga-Versionen von Elite angekündigt. Da kann man nur gespannt sein. (bs)



WARE
Aktuell
Rainbow Arts
s./Disk.
Arcade Spiel
MASSIVGOLD
GAUNTLET
ACE OF ACES
LEADERBOARD
WINTER GAMES
INFILTRATOR
CBM 64/128 KASSETTE
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk. · Spectrum
Spielesammlung
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD
EURO GOLD
STARLINE
Atari ST Disk. deutsch/engl.
Rainbow Arts
C64 Kass./Disk.
Amiga · Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
BAD CAT
Rainbow Arts
s./Disk.
Atari ST
er CPC Kass./Disk.
Action-Spiel
Out Run
START
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Spectrum
Action-Spiel
TIP des Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,—
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): □ C64 □ C16/116/Plus 4
□ Schneider CPC □ Atari XL/XE □ MSX □ Spectrum
□ Atari ST □ Amiga □ IBM □ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE Gmb
Bruchweg 128-13
4044 Kaarst
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung.)

Electronic Arts und Martech haben was miteinander

Die englische Electronic Arts-Zentrale übernimmt ab sofort den Vertrieb von Martech-Programmen in ganz Europa (ausschließlich Spanien). Martech ist nach CRL und Nexus das dritte Softwarehaus, mit dem Electronic Arts auf diese Weise eng zusammenarbeitet. Einer der ersten Titel, die im Rahmen der Kooperation veröffentlicht werden, ist das Autorennspiel »Nigel Mansell's Grand Prix«. Außerdem spielt man mit dem Gedanken, den Baller-Hit »Mega Apocalypse« für den Amiga umzusetzen. (hl)



Hand drauf! John Forrest (Electronic Arts, links) und David Martin (Martech) frisch und fröhlich nach der Vertragsunterzeichnung

Billig-Spielhalle

Umsetzungen von Spielautomaten machen jetzt auch vor Billigspielen nicht mehr halt. Nach der erfolgreichen Adaption von »Motos« stehen zwei weitere Umsetzungen zum Taschengeld-Preis an. Demnächst erscheinen »Boscanian« (Mastertronic) und »Peter Pack Rat« (Firebird) zu Preisen zwischen 10 und 15 Mark auf Kassette. (bs)

Salamander

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die Spectrum-Version des Spielhallenhits »Salamander« von Konami. Auf den ersten Blick machte das Spiel keinen schlechten Eindruck, wenn es auch grafisch natürlich nicht mit dem Automaten-Original mithalten kann. Besondere Eigenschaften: Weltraumkampf mit vielen Extrawaffen und noch mehr Angreifern. Die Umsetzung für Schneider CPC soll in Kürze folgen.

Die C 64-Version des »Nemesis«-Nachfolgers soll dagegen erst im Februar erscheinen. Bei der C 64-Version von Salamander sollen wie beim Spielautomaten zwei Spieler gleichzeitig antreten können.

In Japan ist übrigens eine traumhaft gute Salamander-Umsetzung für das Nintendo-Videospiel erschienen, die in unserer Redaktion für viel Aufregung sorgte (allgemeiner Tenor: »Ein Spielchen geht noch...«). Wann das Modul in Deutschland veröffentlicht wird, steht allerdings noch in den Sternen. Für das Nintendo steht im Frühjahr erst die Veröffentlichung von Nemesis an. (mg)

Die Spiele-Hitparaden Januar 1988

Seit Happy-Computer 3/87 beherrschte Epyx mit »World Games« und »California Games« die Spitze unserer Leser-Hitparade. Nach elf Monaten wurde dieser Bann gebrochen: »Wizball« hüpfte recht munter auf den ersten Platz. Bis auf diese Ausnahme ging es in den Happy-Top-10 eher ruhig zu; der einzige nennenswerte Aufsteiger bei den »billigen Plätzen« ist »Road Runner« (von 18 auf Platz 14).

Turbulent wie immer präsentieren sich die englischen Charts. Die Sportspiel-Compilation »Game, Set, Match« stieg sehr hoch ein. California Games dürfte in den nächsten Wochen noch ein paar Plätze gut machen, obwohl die für den englischen Markt sehr wichtige Spectrum-Version noch nicht erschienen ist. Sonst beherrschen Billigspiele weite Strecken der britischen Charts.

Mit einem Jahr Verspätung kam »Gauntlet« endlich in die US-Top-10. Etwas schneller sind die Amerikaner bei »Manican Mansion«: Während die deutsche Version des Lucasfilm-Adventures endlich bei uns erschienen ist, sicherte sich das englische Original den ersten Platz in den Vereinigten Staaten. Knapp hinter den Top 10 tummeln sich Infocom-Adventures wie »Plundered Hearts«, »The Lurking Horror« und »Stationfall«.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an:
Redaktion
Happy-Computer,
Kennwort »Top 10«,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar.

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger (Kassette oder Diskette) für den Fall eines Gewinns anzugeben (Wichtig!). Wir verlosen nämlich 22 Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen.

Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: Das Rollenspiel »Dungeon Master« (Atari ST). (hl)

Deutschland (Leser-Hits)
1. (3) **Wizball** (Ocean)
2. (1) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
3. (2) **World Games** (Epyx/U.S. Gold)
4. (4) **Pirates** (Microprose)
5. (5) **The last Ninja** (System 3)
6. (8) **Gunship** (Microprose)
7. (6) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
8. (7) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
9. (9) **Arkanoid** (Imagine)
10. (10) **Indiziertes Spiel**





Großbritannien
1. (1) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
2. (-) **Joe Blade** (Players)
3. (5) **Soccer Boss** (Alternative)
4. (-) **Game, Set, Match** (Ocean)
5. (2) **Renegade** (Imagine)
6. (6) **Pro Ski Simulator** (Code Masters)
7. (-) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
8. (-) **World Class Leader Board** (Access/U.S. Gold)
9. (3) **Indiana Jones** (U.S. Gold)
10. (8) **BMX-Simulator** (Code Masters)



U.S.A.
1. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
2. (3) **California Games** (Epyx)
3. (4) **Chuck Yeager's AFT** (Electronic Arts)
4. (6) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
5. (8) **Alternate Reality: The Dungeon** (Datasoft)
6. (-) **Test Drive** (Accolade)
7. (-) **Gauntlet** (Mindscape)
8. (1) **Gunship** (Microprose)
9. (5) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (7) **Into the Eagle's Nest** (Pandora/Mindscape)

Jeden Monat werden unter allen Einsendern, die bei der Happy-Leserhitparade mitwählen, 22 Computerspiele verlost. Diesmal gibt es den Rainbow Arts-Titel »Great Giana Sisters« zu gewinnen.

Folgende Leser erhalten je ein Programm:

Alexandre Badoux, CH-Illnau
Harald Batz, Adelsdorf
Michael Berg, Teningen 1
Christoph Dgardin, Meisenheim
Marko Gehlhaar, Berlin 31
Jens Habermann, Hannover 91
Alois Hain, Dachau
Thomas Hecke, Wiesbaden
Thorsten Hohmann, Huenfeld
Henning Hosenberg, Bochum 6
Thomas Lifka, A-Thalheim/Wels
Peter Ni, Oldenburg
Ingo Nowack, Mainhardt
Gero Presser, Dortmund 50
Johannes Pfistner, Freiburg
Tom Ribbeck, Lehre 1
Andreas Schäfer, Bremerhaven
Christian Schmidkonz, München 22
Marco Thorek, Herne 2
Daniel Tusim, Sindelfingen
Mark Winter, Fritzlar
B. Wohlhüter, Weissenhorn

Bau' ein Bomben-Ballerspiel

Flotte Action-Spiele gelingen mit dem »Shoot 'em up Construction Kit« auch Programmier-Laien. Happy-Computer und Outlaw suchen das beste Spiel, das mit diesem Generator auf dem C 64 geschrieben wurde. Ein ungewöhnlicher Preis wartet auf den Sieger.

Wollten Sie schon immer mal ein Action-Spiel schreiben, das wirklich jeden vom Hocker reißt? Bei dem »Happy-Invaders« über den Bildschirm zischen oder der legendäre Starkiller im Mittelpunkt steht? Action-Spiele aller Art baut man sich mit dem »Shoot 'em up Construction Set« (kurz »SEUCK« genannt) zusammen. Egal, ob gescrollt wird oder nicht, ob einer oder zwei Spieler gleichzeitig in Aktion sind, ob geballert wird oder nicht.

Wer ist Deutschlands bester SEUCK-Künstler? Wer nutzt das Programm optimal aus, um ein spannendes Spiel zu schreiben? Haben Sie eine gute Idee? Entwerfen Sie besonders verrückte Sprites? Prima, denn dann stehen Ihre Siegeschancen gut!

Happy-Computer und Outlaw suchen das beste SEUCK-Spiel. Alle Einsendungen werden von unseren Spiele-Testern kritisch begutachtet. Und das bekommt der Autor des Siegerspiels als

1. Preis:

— Ein persönliches Shoot 'em up Construction Kit mit den Autogrammen und einer Widmung der SEUCK-Programmierer Jonathan Hare und Christopher Yates.

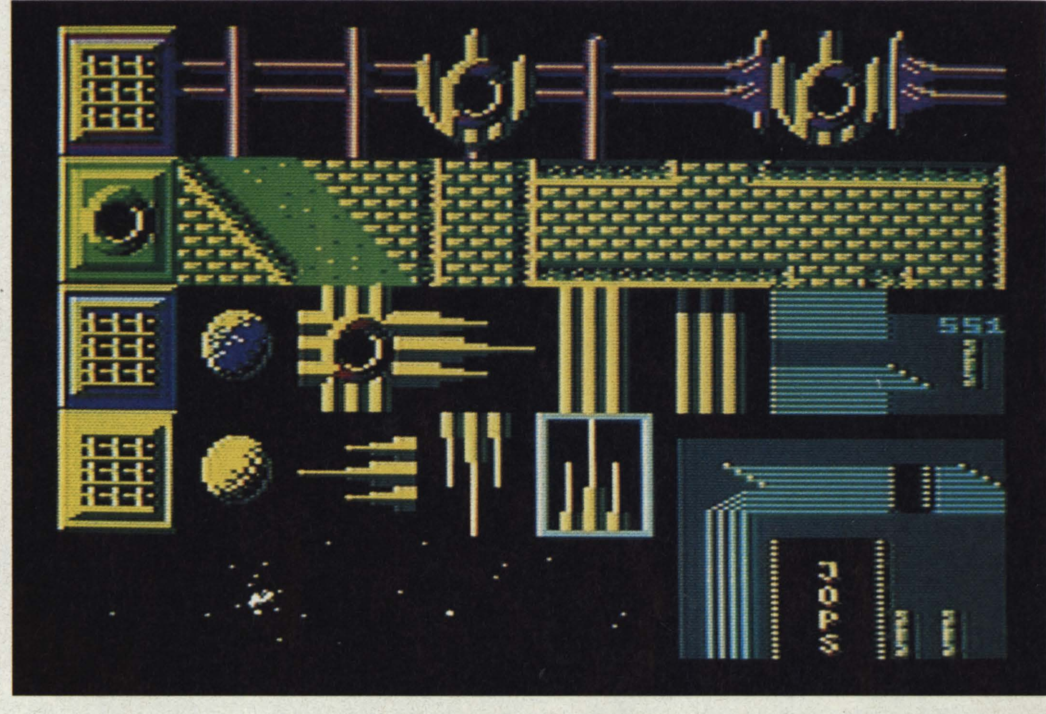
— Alle Spiele, die im Laufe des Jahres 1988 bei Outlaw und Palace für den C 64 erscheinen, werden dem Gewinner automatisch zugeschickt — komplett mit Autogrammen der jeweiligen Programmierer.

— Das Siegerspiel wird auf einem der nächsten Outlaw-Spiele als Super-Bonus veröffentlicht. Der Name seines Schöpfers wird so in der ganzen Software-Szene bekannt.

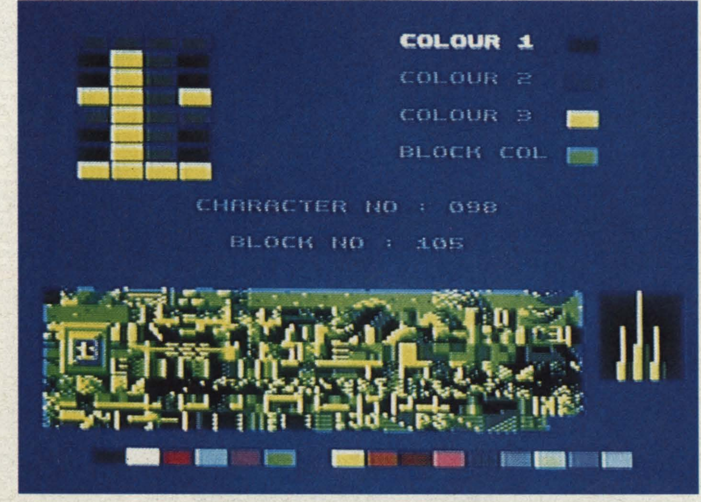
Die zehn nächstbesten Einsendungen werden auch honoriert: Ihren Verfassern winkt je ein Jahres-Abonnement von Happy-Computer.

Bei unserer Bewertung der Einsendungen werden wir den größten Wert auf den Spielspaß legen. Die Jury besteht aus Happy-Spiele-Testern und den beiden SEUCK-Schöpfern Christopher und Jonathan. Keine Bange, wenn Euch nicht immer die schönsten Sprites gelingen, denn der Spielwitz entscheidet. Sorgfältig ausgearbeitete Grafik und Sound-Effekte sind deshalb aber nicht unwichtig, denn sie tragen gerade bei Action-Spielen immer zur Gesamtmotivation bei. Findet die richtige Mischung, arbeitet mit Freunden zusammen. Ein Team mit einem Grafiker, einem Musiker und einem Spielablauf-Designer hat wahrscheinlich die besten Chancen — so arbeiten schließlich auch die Profis. Denkt daran, wie wichtig Originalität ist. Verwendet also am besten keine Grafiken von den vier SEUCK-Demo-Spielen.

Wir warten jetzt gespannt auf Eure Einsendungen und drücken allen, die mitmachen die Daumen (und natürlich auch den Feuerknopf). (hl)



Aus verschiedensten Grafik-Mosaiksteinen stellt man den Hintergrund zusammen



Speichersparende Grafik mit umdefinierten Zeichensatz

Was ist SEUCK?

»SEUCK« ist die Abkürzung für »Shoot 'em up Construction Kit«. Hinter diesem Namen steckt ein Spiele-Generator, der für den C 64 auf Kassette und Diskette erhältlich ist (Preis: 45 bis 60 Mark). Wir testeten das Programm in Ausgabe 1/88, wo es vor allem wegen seiner Komplexität und der einfachen Handhabung eine sehr gute Wertung erhielt. SEUCK stammt vom Team Sensible Software, das aus Jonathan Hare und Christopher Yates besteht. Die beiden wurden durch »Parallax« und »Wizball« berühmt. (hl)

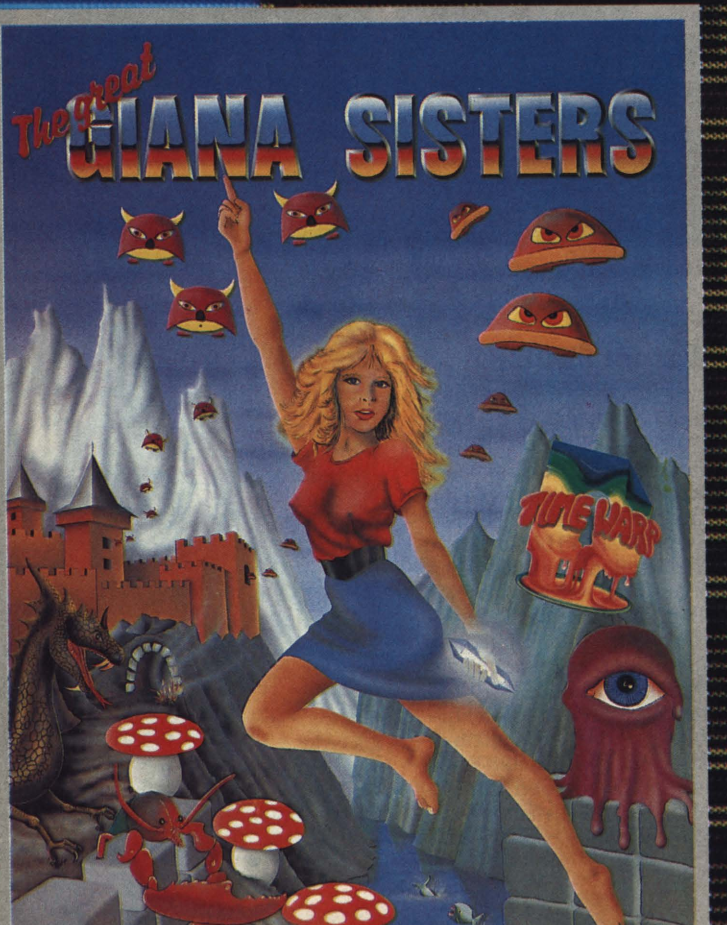
Teilnahme-Regeln

An dem Wettbewerb nehmen nur Programme teil, die mit dem SEUCK geschrieben wurden. Wir brauchen eine Diskette, auf der das Spiel als fertiges File gespeichert ist, eine Spielanleitung und — falls vorhanden — eine Hintergrundstory zu dem Spiel. Der Autor sollte seinen Absender natürlich nicht vergessen. Es wäre schön, wenn er auch ein paar Zeilen über sich selbst schreiben würde.

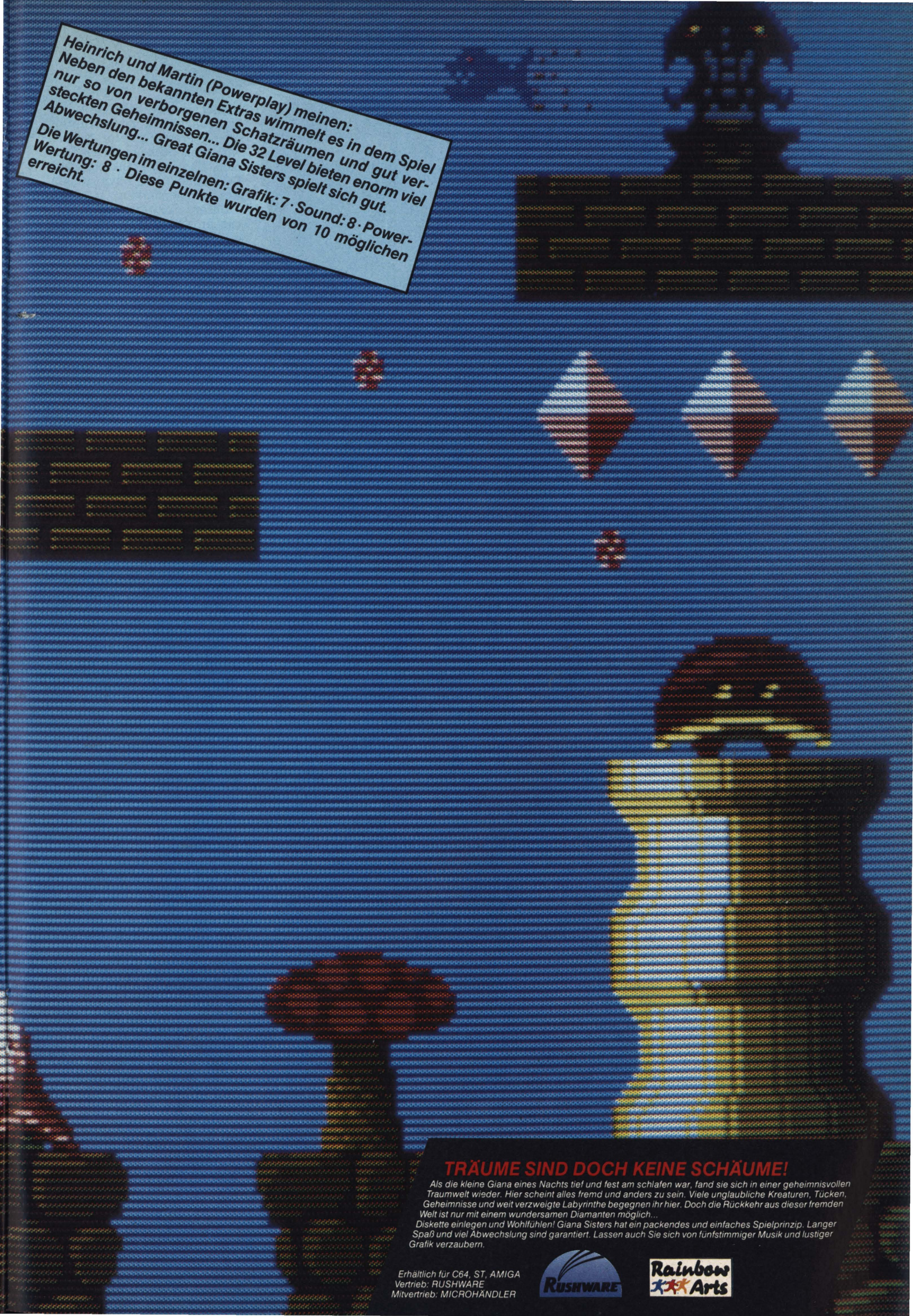
Schickt Eure SEUCK-Spiele an folgende Adresse:

Redaktion
Happy-Computer
Markt & Technik Verlag AG
Kennwort: SEUCK
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1. März 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Rechte an den eingesandten Spielen gehen durch die Einsendung automatisch an den Verlag Markt & Technik über. Die Gewinner werden in Happy-Computer 5/88 ausführlich vorgestellt.


The great
GIANA SISTERS





Heinrich und Martin (Powerplay) meinen:
Neben den bekannten Extras wimmelt es in dem Spiel nur so von verborgenen Schatzräumen und gut versteckten Geheimnissen... Die 32 Level bieten enorm viel Abwechslung... Great Giana Sisters spielt sich gut.
Die Wertungen im einzelnen: Grafik: 7 · Sound: 8 · Power-Wertung: 8 · Diese Punkte wurden von 10 möglichen erreicht.
TRÄUME SIND DOCH KEINE SCHÄUME!
Als die kleine Giana eines Nachts tief und fest am schlafen war, fand sie sich in einer geheimnisvollen Traumwelt wieder. Hier scheint alles fremd und anders zu sein. Viele unglaubliche Kreaturen, Tücken, Geheimnisse und weit verzweigte Labyrinthe begegnen ihr hier. Doch die Rückkehr aus dieser fremden Welt ist nur mit einem wundersamen Diamanten möglich...
Diskette einlegen und Wohlfühlen! Giana Sisters hat ein packendes und einfaches Spielprinzip. Langer Spaß und viel Abwechslung sind garantiert. Lassen auch Sie sich von fünfstimmiger Musik und lustiger Grafik verzaubern.
Erhältlich für C64, ST, AMIGA
Vertrieb: RUSHWARE
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER
RUSHWARE
Rainbow Arts

Die letzten Ninjas



Programmierer sind auch nur Menschen — aber was für welche! Diese Erfahrung machten Jon Dean von Activision (links im Bild) und Tim Best von System 3 (Bildmitte). Sie sollten es wissen, denn jeder von ihnen koordiniert Programmprojekte und stellt die Teams zusammen. Außerdem erfinden sie all das, was für ein Spiel wichtig ist: das Konzept, die Rätsel und die Spielideen. Anatol Locker (rechts) plauderte mit Ihnen über Programmierprobleme und Prügelprogramme.

Stellen Sie sich vor, Sie würden für Activision oder System 3 arbeiten. Dann würden Sie Jon Dean oder Tim Best kennenlernen. Lesen Sie selbst, was die beiden beschäftigt.

Happy: Wie arbeiten Activision und System 3 zusammen?

Tim: Activision hat die Vertriebsrechte für alle System 3-Produkte. Ein Beispiel: Activision hat jetzt die Rechte zum Schwarzenegger-Film »Predator« erworben. Ich habe das Spiel entworfen, Jon leitet das Programmier-Team. Wir arbeiten eng zusammen, sind aber ein unabhängiges Team.

Happy: Predator? Das Spiel zum Kino-Film?

Tim: Ja. Beim Entwerfen war für mich besonders wichtig, die Essenz des Films zu packen. Wir halten uns eng an die Handlung; 20th Century Fox akzeptierte unser Storyboard ohne Änderungen. Ich bekam ein Drehbuch und habe danach das Spiel entworfen.

Predator wird sehr aufregend. Das Spielprinzip ist nicht einzigartig: das Programm hat seitliches Scrolling und viele Screens. Aber die Details sind atemberaubend, das garantiere ich euch.

Jon: Ja, es wird sehr attraktiv.

Tim: Und man wird verdammt viel in dem Spiel schießen.

Jon: Aber keine Kampfszenen.

Tim: Sag das nicht; Arnold kann treten. Und springen.

Happy: Glaubt ihr, daß das Spiel so gewalttätig ist, daß es in Deutschland indiziert wird?

Jon: Ist der Film indiziert?

Happy: Nein.

Jon: Wenn der Film durchgegangen ist, dann wird das Spiel auch nicht indiziert.

Tim: Es wird ein Knüller. Vielleicht sogar ein zweites »Ghostbusters«, wer weiß?

Happy: Ghostbusters mit Arnold Schwarzenegger?

Tim: Könnte schon sein. Was für eine Idee! Wie wär's mit »Ghostkillers«? Nein, zurück zum Spiel. Wenn Du das Sprite siehst, glaubst Du, Arnold persönlich vor Dir zu haben. Er ist nur zwei Sprites hoch, aber er hat den gleichen Flachkopf, kurze Haare, dicke Muskeln und alles andere.

Einer der wichtigsten Faktoren, die ich ins Spiel eingebaut habe, ist die Detailtreue. Einzige Einschränkung: Im Film gibt es eine Menge Leute, die wir leider nicht ins Spiel bringen konnten. Wir haben eine gute Entschuldigung dafür: Sie sind alle schon tot. Wir haben sie ein wenig früher sterben lassen.

Arnold kann natürlich all die erstaunlichen Waffen benutzen, die er im Film auch verwendet. Ich habe zwei Wochen damit verbracht, herauszubekommen, wie schnell sie feuern und wie schnell man sie wieder laden kann. Diese Erfahrung habe ich ins Spiel eingebaut.

Happy: Habt ihr Arnold schon das Spiel gezeigt?

Tim: Nein. Wir würden das aber gerne machen, das wäre sicher interessant.

Jon: Wir könnten ihn ja unter Vertrag nehmen. Kann er den C 64 programmieren?

Tim: Ich weiß nicht. Wenn er einen »Syntax Error« bekommt, zerschmettert er wahrscheinlich das Keyboard.

Happy: Es ist interessant, daß noch vor kurzem alle Spiele von Activision aus den USA kamen. Jetzt ist das ganz anders: mit wenigen Ausnahmen sind die Titel aus England.

Jon: Das sind auch zwei unterschiedliche Märkte. Vor ein paar Jahren war der C 64 die Top-Maschine in den Staaten. Die meisten Programme kamen von dort und wurden hier auf die anderen Computer konvertiert. Aber der US-Markt hat sich weiterentwickelt; der Trend geht zu 16-Bit-Computern. Die Benutzer in den Staaten haben sich verändert. In den USA ist es keine Seltenheit, daß sich die 13jährigen an einen IBM-PC oder an einen Macintosh setzen.

Nicht alle amerikanischen Produkte sind für den englischen Markt geeignet. Normalerweise kauft man Spiele in den USA auf Diskette, während hier in England mehr Kassetten verbreitet sind. Deshalb haben wir umgedacht und uns unsere eigenen Programmierer geholt: wir arbeiten mit Leuten aus Spanien, England, Frankreich und Deutschland. Und wir wollen das noch verstärken.

Unsere Software-Studios versuchen gute neue Designs zu finden. Wir sind weder Programmierer noch Manager. Wir stehen irgendwo in der Mitte. Die Software Studios sind also ein schwarzes Brett für Programmierer, Grafiker und Soundspezialisten aller Art.

Tim: Jon hat wahrscheinlich aus Höflichkeit noch einen Punkt verschwiegen: Europäische Programmierer sind einfach besser als amerikanische.

Jon: Wirklich? Das finde ich eigentlich nicht.

Tim: Aber ich. In den letzten Jahren sind die europäischen Programmierer vor allem auf dem C 64 viel besser geworden. Das hat zwei Gründe. Der erste ist einfach Hingabe, der andere ist der Glaube, daß die Maschine keine Grenzen hat. Die einzige Grenze ist in deinem Kopf. Wenn man das einmal begriffen hat, gibt es nichts, was einen noch stoppen kann.

Happy: Warum ist »The last Ninja« so spät veröffentlicht worden? Gab es Probleme?

Tim: The last Ninja brauchte 14 Monate. Wir haben mittendrin das Programmier-Team gewechselt. Allein hätte man zwei einhalb Jahre gebraucht. Unser Team steht und fällt mit John Twiddy. Er ist sehr innovativ und zur Zeit wahrscheinlich der beste Programmierer in Europa. Du sagst ihm, daß du einen bestimmten Effekt brauchst und er bastelt solange rum, bis er genau diesen Effekt hat. Er wird im nächsten Jahr mindesten drei Programme veröffentlichen. John Twiddy hat auch das »Expert Cartridge« entwickelt, mit der man Programme knacken kann. Er ist deshalb nicht sehr beliebt bei den Softwarehäusern.

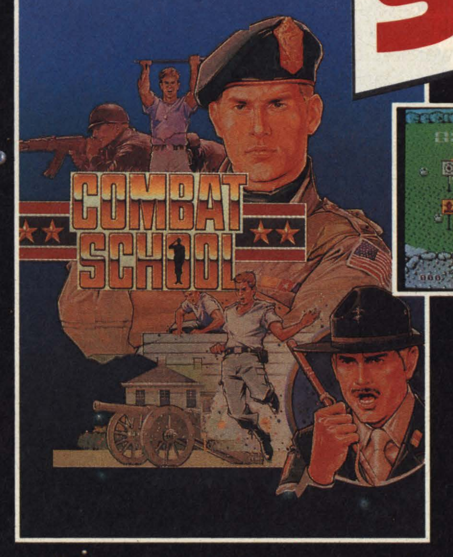
Wir bei System 3 entwickeln zuerst auf dem C 64 und lassen dann die anderen Versionen von Programmierern außer Haus entwickeln. Ab und zu borgen wir uns auch Programmierer von Jon. Manchmal bekommt er sie auch nicht mehr zurück.

Wir haben jetzt ein großes Haus gemietet. Es liegt ein wenig abgelegen. Da gibt es nette kleine Flüsse, Wasserräder und viele Kneipen. Das ist wohl alles, was ein Programmierer braucht. Wir erlauben unseren Programmierern, dort zu draußen zu leben — ohne Miete zahlen zu müs-

Action, Strategie und Sport

Anleitung in DEUTSCH*

*Vorsicht! Grauimporte enthalten keine deutsche Anleitung.



Konamis neueste Spielhallenumsetzung! Sie sind auf dem besten Weg, eine hohe militärische Laufbahn einzuschlagen. Testen und trainieren Sie Geschick, Kraft und Ausdauer in 7 verschiedenen Disziplinen. Heinrich Lenhardt, Happy Computer: «Combat School überzeugt! In technischer Hinsicht kann ich mir kaum eine bessere Konvertierung vorstellen!»

Erhältlich für Commodore und Schneider CPC.



Jetzt die Ergänzung zu Match Day, der Fußball-Simulation, die 3 Jahre nicht aus den Charts zu bringen war. Match Day II – das Resultat Ihrer und unserer Erfahrungen. Vom Elfmeter über den Kopfball, vom Abseits bis zum Foul – Match Day II ist unverbesserlich.

Erhältlich für Commodore 64 und Schneider CPC.



Können Sie sich vorstellen, das Schicksal der Erde zu bestimmen? Keine Angst, es ist ja nur ein Spiel. Als Einzeller werden Sie beginnen und schließlich ein Mensch sein. Oder vielleicht etwas ganz anderes? Die Evolution liegt in Ihren Händen …

Erhältlich für Atari ST und Amiga.



Top Gun versetzt Sie in den Pilotensessel des Kampfflugzeugs F-14 Tomcat. Wer den Film gesehen hat, weiß, was ihn erwartet. Ein Spiel, das ganzen Einsatz fordert.

Erhältlich für Atari ST.



AriolaSoft GmbH · Postf. 13 50 · 4830 Gütersloh
Vertrieb Österreich:
Karasoft · Vertrieb Schweiz: Thali AG



sen. Sie haben ihre eigenen Zimmer und eine Garage voll mit Spielautomaten. Wenn die Programmierer etwas besonderes brauchen, besorgen wir es. Oder wir borgen es von Jon.

Jon: Stehlen wäre wohl der bessere Ausdruck.

Tim: Ja ja, du bekommst die Commodore-Floppy wieder! Wir kümmern uns um unsere Programmierer — manchmal werden sie in den Fluß geworfen. Nein, wir kümmern uns wirklich um sie, denn wir setzen sie unter großen Druck. Wir haben nun mal die engen Terminpläne und große Probleme, — Jon wird das bestätigen — die Termine von Activision einzuhalten. Wir glauben, daß sich ein Spiel erst dann richtig entwickelt, während es programmiert wird. Wir sehen uns die Programme an und sagen: Könnte man da nicht noch das und das einfügen? Deshalb verspäten sich die Programme oft, zum Leidwesen von Activisions Marketing Abteilung.

Jon: Der Ninja war wohl das beste Beispiel.

Happy: Es ist sicherlich schwer, Spielautomaten wie zum Beispiel »Rampage« für kleine Heimcomputer umzusetzen.

Jon: Automaten bringen dem Spieler einen ganz besonderen Kitzel. Du mußt mehr Geld nachwerfen, um weiterspielen zu können. Wenn du aber das Spiel einfach in einen Computer lädst, kannst du es beliebig oft spielen, ohne mehr Geld nachzuwerfen. Vielleicht liefern wir demnächst eine kleine Spardose mit unseren Spielen aus (lacht).

Wir entwickeln etwa zu 50 Prozent Lizenzen und zu 50 Prozent originale Produkte. Wir gehen nicht stur in eine Richtung. Wir wollen, daß die Leute etwas von den Spielen haben. Ein Beispiel war »Aliens« (englische Version). Du konntest es spielen, ohne den Film gesehen zu haben. Wir arbeiten jetzt an einer neuen Idee: »Knightmare« ist in England eine sehr populäre Fernsehshow. Wir versuchen nicht, Filme nachzuahmen. Aber wir versuchen die Essenz herauszufiltern und in das Spiel zu bringen. Für mich ist es wichtig, nicht ein Spiel herauszubringen, das nur den Titel mit dem Film gemeinsam hat.

Tim: Das machen leider viele Softwarefirmen. Sie verkaufen nur den Namen.

Happy: Was macht ihr, wenn ihr von einem Programmier-Team ein Spiel bekommt und merkt, daß es nicht so toll ist. Arbeitet ihr dann nochmal dran oder veröffentlicht ihr es? »Quartet« auf dem C 64 zum Beispiel hätte ja besser sein können.

Jon: Quartet ist ein wenig unterschätzt worden. In dem Spiel steckt eine Menge Arbeit. Wir glauben, daß wir die wichtigsten Punkte des Spielautomaten getroffen haben.

Happy: Bist Du auch mit der dürftigen Sprite-Animation zufrieden?

Jon: Das liegt am Speicherplatz. Man muß immer Abstriche machen. Wir mußten uns also entscheiden: ein oder zwei große Sprites oder viele verschiedene. Ganz ehrlich, man bräuchte Jahre, um ein Spiel perfekt zu programmieren. Ich glaube, wir haben eine gute Umsetzung gemacht und die Kompromisse an den richtigen Stellen angesetzt.

Happy: System 3 programmiert wenig Lizenzen. Ihr steht wohl mehr auf Kampfsportspiele?

Tim: Ja, es sieht so aus, als ob wir nur Kampfspiele machen. Epyx produziert 437 verschiedene Versionen von »Summer Games«. Wir finden, daß Kampfspiele toll sind. Sie sind ein wenig wie Ballerspiele: Man geht hin, setzt sich und prügelt seine Aggressionen am Bildschirm. Das ist viel besser, als auf die Straßen zu gehen und das wirklich mit den Leuten zu machen.

The last Ninja war besonders wichtig für uns. Es ist der erste Schritt zu einem neuen Spieletyp. Von uns aus wird es immer Kampf im Spiel geben. Es ist eigentlich das, worin Computer gut sind. Aber es muß mehr Intellekt ins Spiel kommen. Wir haben mit The last Ninja experimentiert. Es war ein großer Erfolg und »Ninja II« wird neue Grenzen setzen. Das Storyboard ist schon fertig; es wird ein Rätsel in jedem Bild geben.

Jon: Sagt euren Lesern, sie sollen sich schon mal drei Wochen freinehmen.

Happy: Was passiert in Ninja II?

Tim: Man muß gegen die Zeit kämpfen und es gibt spezielle Boni, die davon abhängen, wie du spielst. Wir versuchen, die esoterische und abstrakte Seite anzusprechen und einen Charakter zu entwickeln. Wir denken, daß der Ninja eine echte Persönlichkeit ist. Im neuen Jahr könntet ihr vielleicht schon den System 3-Comic sehen. Der letzte Ninja wird eine der Figuren sein.

Wir wollen jetzt ein Ballerspiel machen. Es soll »Dominator« heißen. Wir wollen Multi-Speed-Scrolling, Sprites im Rahmen, digitalisierte Sprache und 30 Sprites auf den Schirm bringen. Man braucht sicher zwei Computer, um es zu spielen und einen ST als Steuerung (lacht). Es wird noch eine Weile brauchen.

Happy: Was haltet Ihr von Amiga und Atari ST?

Jon: Meiner Meinung nach gibt es nicht so viele STs, wie Atari es uns glauben machen will. Wenn Atari die Preise senkt, kann der ST ein zweiter C 64 werden. Der Amiga ist eine superbe Maschine. Er hat leider den Kampf gegen Atari verloren. Es wäre aber eine Schande, wenn der Amiga verschwinden würde.

Tim: Mein einziger Kommentar zu diesem Thema: Jon hat schon alles gesagt.

Jon: Wie immer. Ich habe auch noch nichts gesehen, das den ST voll ausnutzt.

Tim: Du hast The last Ninja auf dem ST noch nicht gesehen!

Jon: Ich meinte etwas, das den ST wirklich ausnutzt (lacht).

Happy: Was haltet Ihr von Raubkopierern?

Tim: Wo fängt man da an? Wir haben in England inzwischen die »Gesellschaft gegen Software-Diebstahl«. Wir sind nicht naiv genug und glauben, daß wir das jemals stoppen können. Das große Problem ist: Sag mal den Kids, daß kopieren Diebstahl ist. Wenn sie das lange weiter machen, bekommen wir zu wenig Geld, um gute Software zu machen. Ich glaube, sie wollen das einfach nicht verstehen. Ein paar harte Fälle stehen jetzt vor Gericht. Ich begrüße das nicht, aber es ist notwendig.

Zum Thema Kopierschutz: U.S. Gold hat es mit dem Dongle im Joystickport versucht. Das ist daneben gegangen. Lenslock war toll für Leute mit Augenfehlern. Ich habe keine Brille und konnte den Code nicht sehen. Dann gibt es noch die Farbcodes und Paßwörter, aber die sind sinnlos. Die Leute, die das entwickelt haben, übersahen einen wichtigen Faktor: die Kids sind derartig clever, sie kennen ihre Maschinen inund auswendig. Sie bauen die Routinen einfach aus.

Die ersten, die The last Ninja geknackt hatten, waren Deutsche. Sie haben uns eine Kopie geschickt. Ich muß leider zähneknirschend zugestehen, daß sie es gut gemacht haben. Zu gut. Sie haben das Spiel in das »Hackers Network« eingespielt, bevor das Spiel in England erschien. Ich glaube nicht, daß die richtigen Knacker, die das aus Sport und Anreiz betreiben, eine große Gefahr sind. Schlimm sind die Leute, die die geknackten Spiele verkaufen.

Jon: Ich sehe noch eine Gefahr. Manche Programmierer geben eine Vorab-Version an ihre Freunde. Und die geben sie weiter an Freunde und schon ist es in der Szene. Also, Programmierer: gebt keine Kopien weiter.

Happy: Gibt es irgend etwas, das ihr unseren Lesern schon immer sagen wolltet?

Tim: Vielen Dank, daß Ihr so viele Ninjas gekauft habt. Wir würden gerne hören, was ihr von den Produkten haltet. Ich hoffe, daß euch »Bangkog Knights« und Ninja II genauso gut gefallen werden.

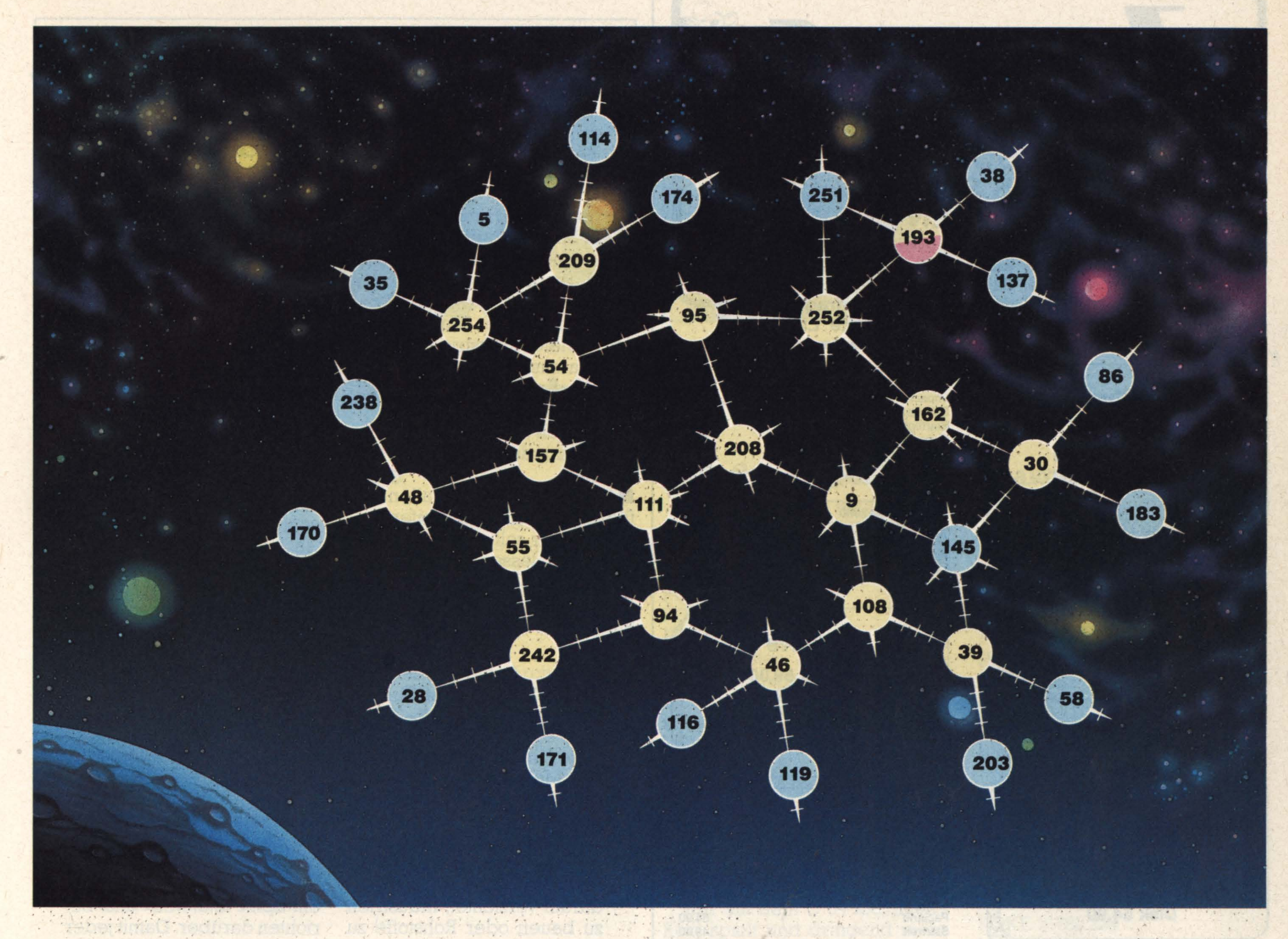
Jon: Wenn Euch ein Spiel gefällt oder wenn Ihr Ideen habt, wie man ein Spiel besser machen könnte, dann sagt uns das. Und danke für Eure Unterstützung.

Das Interview mit Jon Dean und Tim Best führte Anatol Locker.

Who is who?

Tim Best ist Spiel-Designer bei System 3 und kümmert sich auch um die Programmierer, die für System 3 arbeiten. Er erfand zum Beispiel das Spielkonzept und die Rätsel zu The last Ninja, die ja viele Freaks fast zur Verzweiflung brachten. »The last Ninja« ist schon in Planung und wird sicher für Furore sorgen. Es wird angeblich in jedem Bild ein Rätsel geben. Aber bis dahin wird es wohl noch einige Zeit brauchen; Zur Zeit arbeitet Tim nämlich am Computerspiel zum Film Predator.

Jon Dean arbeitet bei Activision England. Er ist Chef der Activision Software Studios und kümmert sich um alle Firmen und Programmierer, die mit Activision zu tun haben. Jon arbeitet deshalb eng mit Tim zusammen. Die Software Studios koordinieren alle Activison-Projekte, suchen die Programmierer aus und stellen die entsprechenden Teams zusammen. Auch Jon hat Pläne: »Knightmare« soll schon bald erscheinen. Hier geht es um die englische Gruselsendung, die nun umgesetzt werden soll.



Postspiel »Starweb« zum Mitmachen

Apostel, Händler und Berserker

Aufruhr im Nordosten des bekannten Universums: Eine fremde Rasse ist gesichtet worden. Die Expansion von »HAPPYCOMP« in Galaxis SW-17 gerät hinter Planet 252 ins Stocken. Verhandeln oder Kämpfen? Wie immer haben Sie es in der Hand, wie sich Spieler »HAPPYCOMP« im Postspiel »Starweb« entscheidet.

Seit unserer letzten Ausgabe hat Reichsgründer HAPPYCOMP vierzehn Welten seinem Imperium einverleibt. Die gelb markierten Planetensysteme stehen inzwischen unter der Herrschaft dieses gütigen und weisen Regenten. Lediglich Planet 145 zog es momentan vor, neutral zu bleiben. Weil sich dort weder Industrie noch Minen befinden (beides ist zum Raumschiffbau wichtig), haben die mächtigen Flotten des Regenten diese neutrale Welt bislang nicht angegriffen. Wir haben neue Kunstwerke gefunden, so den Titanium-Taler, den Diamant-Kelch und den Strahlenden Mondstein. Ärgerlicherweise allerdings auch den unsäglichen Plastik-Taler, der Runde für Runde die Staatskasse mit 15 Minuspunkten belastet — wie jedes Plastik-Kunstwerk. Wir werden es an eine unserer Flotten anhängen und auf irgendeiner von den imperialen Flotten nicht beherrschten Welt abwerfen und damit loswerden.

41 Industrien nennt HAPPYCOMP inzwischen sein eigen, davon allein 30 auf der Heimatwelt 208. Von den 57 Minen, die sich zur Zeit unter der großmütigen Kontrolle des Herrschers befinden, liegen allerdings nur zwei auf dem Mutterplaneten des Reiches. So hat der weise Ratschluß des Herrschers einige Flotten zurückbeordert. Selbstverständlich vollbeladen mit wertvollem Metall aus den Minen der weit entfernten Imperiumsplaneten. So wird es schon im nächsten Jahr möglich sein, insgesamt neun zusätzliche Raumschiffe in den Dienst des Herrschers zu stellen.

Doch als eine herrschaftliche Raumflotte 240 das Sternentor auf der jüngst eroberten Welt 252 in Richtung Planet 193 passierte, meldete sie kurz darauf Furchteinflößendes zurück in den Herrscherpalast auf den Mutterplanet. Das eingegangene Telex steht im Kasten auf Seite 98.

Die Flotte 240 hat mit ihren drei Schiffen nicht nur die Welt 193 entdeckt, sondern die Flotte mit zwei Raumschiffen einer bislang unbekannten Rasse, die ebenfalls im selben Zug diesen Planeten erforscht. Die Welt 193 gehört niemanden (»[—]«) und hat zwei Industrien, drei Minen und eine Bevölkerung von 45, die bis zu 76 wachsen kann. Der imperiale Geheimdienst (es ist der Computer von Starweb-Spielmeister Peter Stevens aus Erftstadt) hat HAPPYCOMP mitgeteilt: Der Spieler, auf den unsere Streitmacht gestoßen ist, hat bisher null Punkte. Apostel, Berserker, Reichsgründer und Pirat bekommen Punkte für Bevölkerung, Welten oder Flotten. Und ein Kunstsammler für jedes gefundene Artefakt. Folglich muß

```
W193 (38,137,251,252)[---]
Industrie=2/0,Minen=3, Bevölkerung=45, Limit=76)
F240 [HAPPYCOMP]=3 (bewegt)
F176 [KING]=2 (bewegt)
```

Wir sind auf Planet 193 auf eine fremde Rasse gestoßen

KING — aller Wahrscheinlichkeit nach — ein Händler sein. Also ein Spielcharakter, der dafür Punkte bekommt, wenn er Planeten, die anderen Charaktern gehören, Metalle entlädt. Aber auch ein Händler braucht möglichst viele Industrie-Planeten, die Raumschiffe produzieren, um überhaupt Punkte scheffeln zu können...

Was soll HAPPYCOMP, der Reichsgründer, im fünften Jahr machen:

■ 2A) Soll er KING mit allen verfügbaren Kräften angreifen?

■ 2B) Oder soll er seine Flotten stationiert lassen und eine Allianz anstreben?

■ 2C) Oder ist es sinnvoller, sich aus diesem Raumsektor ganz zurückzuziehen und lediglich auf Welt 252 starke Sicherungskräfte zurückzulassen?

Was meinen Sie, sollen wir nun tun in Galaxie SW-17? Entscheiden Sie sich für eine der drei Alternativen. Schreiben Sie 2A), 2B) oder 2C) auf eine Postkarte und schicken sie ausreichend frankiert und mit Ihrem Absender versehen bis jeweils zur Monatsmitte an

Redaktion Happy-Computer
Postspiel-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Wie es HAPPYCOMP in Galaxie SW-17 weiter ergeht, lesen Sie im nächsten Monat an dieser Stelle. (jg)

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Starweb«-Spiel

Sie haben entschieden: Die Mehrheit der Leser-Zuschriften verlangte die Alternative 1A). So hat HAPPYCOMP seine Flotten zu sämtlichen benachbarten Sternensystemen geschickt und darauf verzichtet, Industrien zu bauen oder Rohstoffe zu transportieren.

Unter allen Einsendungen haben wir den ersten Gewinner ermittelt. Es ist Frank Merkel aus 6642 Mettlach. Er gewinnt bei Peter Stevens ein komplettes Spiel »Starweb«. Wir gratulieren.

»Starweb« ist das weltweit wohl größte computerunterstützte Postspiel. Jeder beteiligte Spieler denkt sich in vorgegebener Zeit einen Zug aus und schickt ihn an den Spielleiter. Dieser wertet die Züge mit seinem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück.

Da gibt es Piraten, die plündernd und brandschatzend durchs Universum streifen. Reichsgründer wollen unbedingt ein Imperium errichten. Skurrile Kunstsammler suchen in den Weiten des Alls nach Schätzen längst versunkener Kulturen, um sie ihrem planetengroßen Museum einzuverleiben. Händler transportieren für horrende Summen Rohstoffe und Konsumgüter über unermeßliche Entfernungen, Berserker versuchen alles organische Leben durch Roboter zu ersetzen und selbsternannte Apostel bekehren Planetenbevölkerungen en gros.

Ziel für jeden: Eine bestimmte, allen Spielern unbekannte Punktzahl zu erreichen.

Monatlich begleiten wir ein Spiel »Starweb« und berichten darüber. Damit jeder Leser die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre der Postspiele mitzubekommen. Wie sich der Spieler »HAPPYCOMP« in der Galaxie SW-17 verhält, können alle Happy-Leser mitbestimmen.

Zusammen mit Deutschlands größten Postspiel-Anbieter, Peter Stevens, bei dem diese »Starweb«-Runde läuft, veranstalten wir in jeder Ausgabe von Happy-Computer ein Gewinnspiel.

Wir schildern die galaktische Situation, in der sich der Spieler »HAPPYCOMP« aktuell befindet. Wir stellen drei Möglichkeiten vor, wie er sich zukünftig verhalten soll. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickter, für richtiger halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden, wird »HAPPYCOM« machen. Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner.

Der hat die Gelegenheit, gebührenfrei ein komplettes »Starweb«-Spiel bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten dafür (normalerweise 6 Mark je Runde) übernimmt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (jg)





„Ein freundliches Lächeln für alle anonymen Schreiber: Bitte gebt Eure Adressen an! Wer nicht will, daß sein Name erscheint, schreibt das einfach in den Brief. Tips ohne Absender kann ich leider nicht akzeptieren."

Eure Petra

POKEs & Schummel-Listings

Bard's Tale

Hier ein Leckerbissen von Roland Traunmüller aus Thalheim in Österreich für alle »Bard's Tale«-Spieler auf dem Amiga. Dieses Basic-Listing zaubert einen waschechten Archmage auf die Character-Diskette. Tippt das Listing einfach ab und speichert es. Jetzt muß die Character-Diskette, auf die der Archmage geschrieben werden soll, ins Laufwerk gelegt werden. Tippt dann RUN ein und das Programm macht einige Diskettenzugriffe, die aber nur wenige Sekunden dauern.

Ergebnis: Ein Archmage wurde geboren und kann jetzt Eure Bard's Tale-Party verstärken.

```
REM Archmage zum Abtippen
REM Greetings to Wolfee,
    Martin, Anita & Alex

FOR i = 1 TO 96
 READ a
 s = s+a
NEXT i
PRINT s:IF s <> 2403 THEN BEEP:PRINT "Data Error":
END

PRINT "OK"
RESTORE
OPEN "BARDS TALE CHARACTER DISK:TPW.DUNGEONMASTER.C"
 FOR OUTPUT AS 1
FOR i = 1 TO 96
 READ a
 PRINT #1,CHR$(a); : REM Semikolon wichtig!
NEXT i
CLOSE

DATA 000,000,000,001, 000,009,000,018, 000,018,000,018,
     000,018,000,018
DATA 000,018,000,018, 000,018,000,018, 000,018,255,246,
     001,064,001,064
DATA 001,074,001,074, 128,018,128,012, 128,010,128,009,
     000,000,000,000
DATA 000,000,000,000, 000,095,086,184, 000,000,009,196,
     000,016,000,016
DATA 000,007,000,007, 000,007,000,007, 000,000,000,000,
     000,000,000,000
DATA 000,000,000,000, 000,000,000,000, 000,000,000,000,
     006,235,000,000
```

Schönes Schummel-Listing für »Bard's Tale« auf dem Amiga: So bekommt Ihr einen Archmage für Eure Party »geschenkt«

Jack the Nipper II

Hier ein Bonbon für Fans von »Jack the Nipper II« (C 64). Wer mehr Leben braucht, verwendet folgende POKEs:
POKE 51114,234
POKE 51115,234
POKE 51116,234
Die nächsten POKEs spendieren den Schutzschild das ganze Spiel hindurch. Ihr müßt aber vorher einmal »sterben«:
POKE 49231,76
POKE 49232,87
POKE 49233,192
Neustart: SYS 32784

Solomon's Key

Wer auf dem C 64 »Solomon's Key« spielt und dringend mehr Leben braucht, hier die POKEs:
POKE 2213,234
POKE 2214,234
Neustart mit SYS 2063

Goldrunner

Sönke Steffen aus Hamburg hat einen Tip für »Goldrunner« auf dem Amiga: Während des Spiels müßt Ihr die <I>-Taste drücken, dann gelangt Ihr in den Bonus-Level und danach einen Ring weiter. Drückt Ihr im Bonus-Level auf <U>, seid Ihr wieder im Spiel.

Quartet

Und noch mehr Energie. Hier für »Quartet« (C 64):
POKE 34992,96
Neustart: SYS 21760

Zynaps

Gerade bei einem Ballerspiel braucht man mehr als ein Leben. Wer es bei »Zynaps« (C 64) weit bringen will, gibt folgende POKEs ein:
POKE 44076,141
POKE 44077,25
POKE 44078,185
POKE 44079,96
Neustart: SYS 32769

Krakout

Noch ein Tip von Erik, diesmal für »Krakout« (auch C 64). Ihr verfahrt wie bei Feud, aber gebt SYS 32837 ein, um das Spiel wieder zu starten. Hier die POKEs:
POKE 44388,234:
POKE 44389,
234:POKE 44390,234 für unendliche Anzahl Schläger
POKE 32934,(0-100) für Start-Level nach Wunsch.

Thunderbolt

Wer will mehr Energie bei »Thunderbolt« auf dem C 64? POKEs machen's möglich:
POKE 31779,234:
POKE 31780,234
Neustart: SYS 3906

Feud

»Feud«-Freude auf dem C 64 von Erik Jörns aus Schifferstadt. Ihr ladet Feud und unterbrecht es mit einem Reset. Jetzt gebt Ihr die POKEs ein, und zwar:
POKE 16404,15 für alle Zaubersprüche zu Beginn des Spiels (so müßt Ihr die Kräuter nicht suchen).
POKE 17591,1 - 40 verändert die Geschwindigkeit der Bewegung.

Mit SYS 16384 startet Ihr das Spiel wieder.

The Living Daylights

James Bond würde sich freuen: POKEs für unendliches Leben in »The Living Daylights« (C 64).
POKE 4390,234
POKE 4391,234
POKE 4392,234
Neustart: SYS 4352
Vorsicht: Bei einigen Computern geht nach dieser Operation das Titelbild kaputt. Ihr startet das Spiel dann einfach mit <F7>.

The Destiny Knight

Auf vielfachen Wunsch geht es weiter mit Tips und Karten zum »Bard's Tale«-Nachfolger »The Destiny Knight«. Andreas Clausen aus Rendsburg hat sich viel Mühe mit den Plänen gemacht und wir werden seine Karten nach und nach veröffentlichen. Wir starten mit den vier Levels vom Dark Domain. Die Bedeutung der Sternchen steht jeweil bei der Karte.

Dark Domain — Level 0

*1: A magic mouth on the wall shouts: »Turn back adventurers — you are not the first and you won't be the last to save the Princess!«

*2: The door here looks as if something was trying to get out.

*3: In the room beyond the dark Lies the bite behind the bark. To avoid a gruesome fate — Line your arrow true and straight.

*4: The blood-stained wall shows that many battles have been fought here.

*5: There are some scribblings on the wall: »The princess lives...«

*6: In areas unpassable, seek entrance by PHASE DOOR to learn the secret of the double doors...

*7: Beware the creature that lies in the middle of Darkness...

*8: An old man appears and speas to you, saying: »Below you now, thrice count the floors,
play the last for the double doors.«
Then he vanishes.

In die Dark Domain dürfen nur fünf Party-Mitglieder, denn der Platz wird für »Winged Creature« und »Princess« gebraucht. Ein Barde sollte aber auf jeden Fall dabei sein.

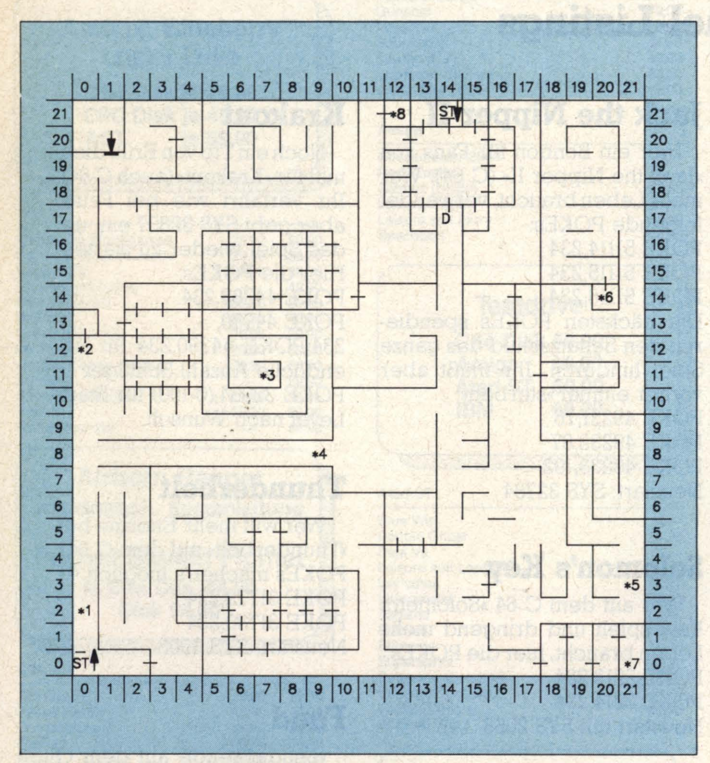
Dark Domain — Level 1

*1: Scrawled on the wall is a message: »Mangar was here...«.

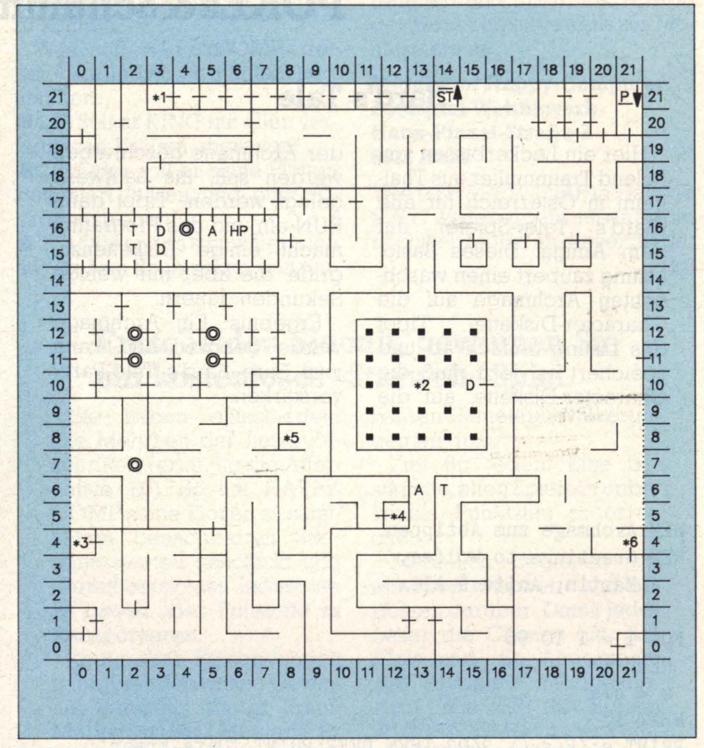
*2: Medusa

*3: A strange message is written on the wall: »SAMEN NGHOINT«.

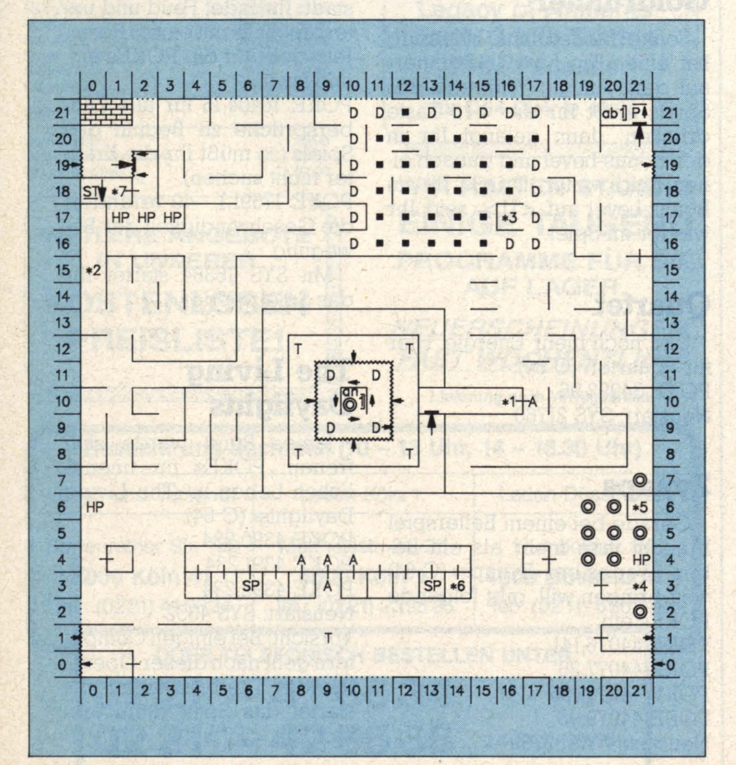
*4: A large winged creature offers to join up with you. You can



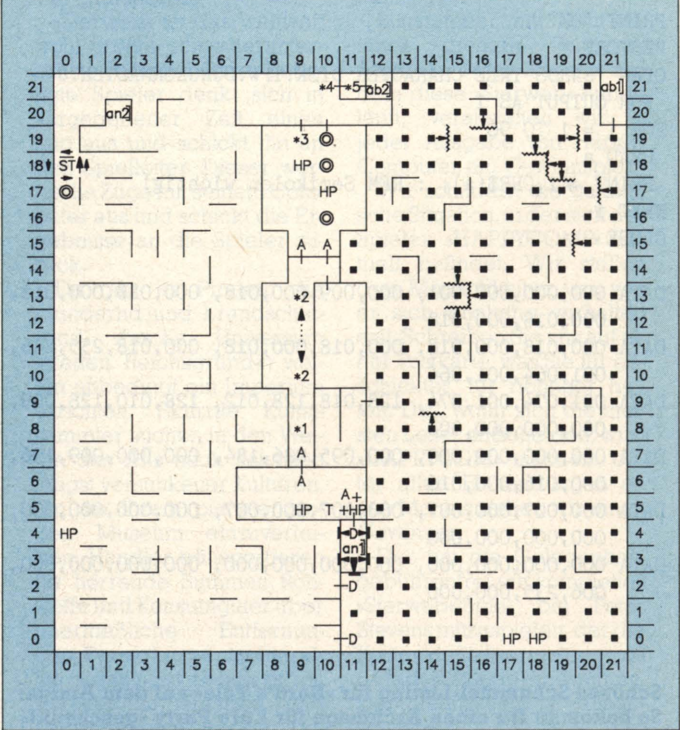
The Destiny Knight: Dark Domain, Level 0



Level 1, hier kommt die »Winged Creature«



Level 2, so kommt man hier wieder heraus



Level 3, mit Musik geht vieles leichter

— Ask it to join (sollte man tun)
— Fight it
— Exit place
*5: One level down
Map wall and door
Look toward the corners
And read the four...
*6: A sign on the wall says: »MONSTER REFORMATORY«.
*7: A voice whispers: »As the beared one of THE TOMBS«.

Dark Domain — Level 2

*1: Seek the four cornered letters.
*2: A sign says: »Stairs straight ahead«.
*3: A voice proclaims: »The winged one can traverse the gap«.
*4: A corpse is here with a tombstone marked: Hotwind.
*5: The answer to the double door lies hidden above.
*6: A magic mouth on the wall speaks:
»Look at the Spells of sorcerous kind;
Who's the Master of the Mind?«
MANGAR
»Well done! Your exit is granted«.
*7: A magic mouth on the wall speaks:
»Speak the word to pass by:«.
PASS

Dark Domain — Level 3

*1: A deep chasm can be seen to the north.
*2: A winged creature carries you over the chasm which lies before you.
*3: Two huge double doors block your path to the north.
Der Barde muß jetzt unbedingt das Lied Nummer 7 (Watchwood Melody) spielen.
*4: You've entered the throne room of the Dark Lord. He doesn't sound pleased to see you. »Destroy these scun!« he screems. His friends advance on you hungrily. I don't like this a bit. (1 Dark Lord, 3 Daemons)
*5: There is a princess here. She really wants to be rescued. You can:
— Bring her with you (braucht einen Platz in der Party!)
— Fight her
— Leave her behind (Teleport to 20n; 1le)

|	Normale Wand; nur (wo möglich) mit PHDO zu »durchdringen«.
+	Tür in der Wand; teilweise/zeitweise nicht sichtbar. »Geheimtüren« sind nicht besonders gekennzeichnet.
	Tür, nur in Pfeilrichtung zu begehen
	Wand, die nur von einer Seite sichtbar und von der anderen als nichtexistent »durchschritten« werden kann.
	Durchgang nur mit »Masterkey« möglich
⋮	»Gedachte« Koordinatenlinie; kein Hindernis
	Bereich, der nicht betreten werden kann.
	Bereich, aus dem es (grundsätzlich) kein Entkommen gibt.
A	Anti-Magie-Zone; Beginn.
D	Dunkelzone; Beginn.
■	Fortsetzung einer Dunkelzone; manchmal auch (zusätzlich) Anti-Magie-Zone.
E	Elevator = Fahrstuhl
HP	Verlust von Hit-Points
SP	Verlust von Spell-Points
T	Trap = Falle
Ⓣ	Tripwire; siehe Oscon's Fortress
*1pp.	Hinweis auf Besonderheit; siehe jeweils Textteil.
ab↑ pp. an↑ pp.	Teleport; (ab; an)
ST↑ ST↓	Treppe (stairs) nach oben; beide Richtungen möglich; dto. Treppe nach unten bzw.
P↑	Portal nach oben und
P↓	Portal nach unten.
ST+P↓	Treppe und/oder Portal nur nach unten;
ST+P↑	dto. nach oben.

ⓞ Ⓓ	Wirbel (Spinner); wird eliminiert durch
●	Nospin-Ring
Ⓣ Ⓐ	Auch in Verbindung mit anderen Besonderheiten möglich (Beginn/Fortsetzung einer Dunkelzone, Trap/Falle usw.
Sqm1 (−7)	Hier gibt's die begehrten Segmente des »Scepters«!!!

Gauntlet

Gregor Sucharowski aus Berlin hat Tips zum Dauerbrenner »Gauntlet« zusammengestellt. (Vielen Dank für den schönen Brief.)

— Von zwei Spielern sollte immer einer als zeitweiser »Anführer« erkoren werden. Es hat wenig Sinn, ziellos durch die Dungeons zu streifen, da sich die Kämpfer dann immer wieder umständlich zusammenfinden müssen.
— In den Schatzkammern sollte man sich auf die Suche nach dem Ausgang konzentrieren und quasi im Vorübergehen Schätze aufsammeln. Anders herum ist es sowieso sinnlos. Der Ausgang befindet sich meist in den oberen Gefilden.
— Trotz Futterneid sollte man die Lebensmittel möglichst sinnvoll aufteilen, um vor allem die Schwachen zu laben.
— Niemals so wild herumballern, daß wichtige Zaubertränke darunter leiden.
— In den »Shots now stun other players«-Levels immer einen zum Schützen ernennen. Dieser geht dann (besonders in engen Gängen) vor und räumt auf. Der Schwächere sollte immer hinten bleiben.
— In späteren Levels nie so unvorsichtig herumlaufen, daß sich die Käfige öffnen. Sonst kommen ganze Rudel von Monstren oder gar Sensenmännern frei.
— Man sollte möglichst alles Getier, auch in geschlossenen Kammern, ausrotten, da es einem im späteren Handgemenge sonst in den Rücken fällt (die Türen öffnen sich ja nach einer Weile)
— Die blauen Zeichen sind Fallen, die unerwartet Mauern verschwinden lassen und Monster freisetzen.
— Manche Levels scrollen vertikal oder horizontal. Das irritiert zwar, aber man kann wie gewohnt vorgehen.
— Besonders Lobbers und Dämonen haben die üble Angewohnheit, in einer Mauerecke zu hocken und von dort auf die kühnen Helden zu feuern. Diese sollte man mit einem Schrägschuß zum Teufel schicken, da die ständigen Geschosse auf Dauer nicht nur nerven, sondern auch erheblich beschädigen.

Pirates

Martin Klein aus Ehningen spielt seit kurzen »Pirates« und hat gleich eine Frage:

Obwohl ich meist sehr viel Geld erbeute (zum Beispiel Silver Train), werden meine Männer ständig »angry«. Was mache ich falsch? Was muß ich beachten? Ich komme mir langsam komisch vor, wenn mir dauernd die Leute abhauen.

Hellowoon

Frank Wiegand aus Ofterdingen spielt auf seinem ST das Adventure »Hellowoon«. Frank schreibt:

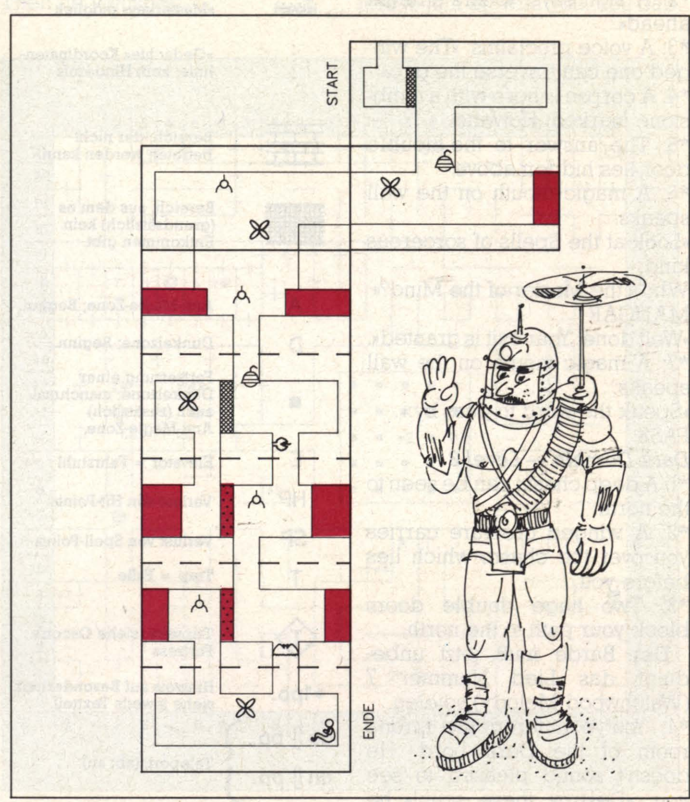
Nun stehe ich vor dem Problem, daß ich diesen Rächer der Forthresis nicht überwinden kann. Ich schaffe es zwar, auf der anderen Seite des Korridors hinaufzugehen, aber dann geht bald nichts mehr. Der Rächer scheint doch eine Schlüsselfigur zu sein. Aber wie bekomme ich die verschlossene Tür im Korridor auf? Ich kann beim besten Willen keinen Schlüssel finden.

Hallo Zeichner

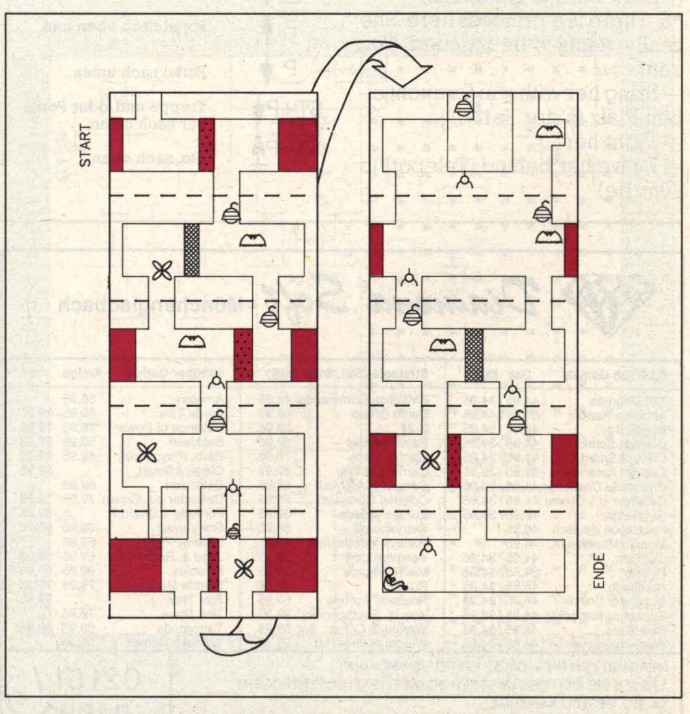
Ich freue mich immer sehr über Eure schönen Karten und Pläne. Noch schöner wäre es, wenn Ihr weißes Papier und vor allem kein Karopapier verwendet. Gut machen sich auch kräftige, klar abgegrenzte Farben.

Hero

Gregor Suchanowski aus Berlin spielt auf seinem C 64 »Hero«. Damit Ihr den Helden genauso sicher durch die Labyrinthe steuert, hat Gregor die acht Level skizziert. Da die ersten vier Spielstufen aber noch nicht so schwer sind, drucken wir nur die Karten 5 bis 8.



Level 5 aus »Hero« für den Commodore 64



Level 6 mit vielen tödlichen Fallen

START

Hier ist noch ein Durchkommen

ENDE

Level 7 von »Hero« (C 64)

erkaltete Lava (tödlich)

Lava (tödlich)

verschütteter Bergmann

Lampe (bei Berührung verdunkelt sich der Raum)

Floß (mit ihm kann auf der Lava gefahren werden)

START

ENDE

Level 8, Vorsicht vor der Lava

Zeichenerklärung

- Spinne (tödlich)
- Fledermaus (tödlich)
- Schlange (tödlich)
- tödlich
- Mauern (müssen weggesprengt oder geschossen werden)
- bei Berührung tödlich

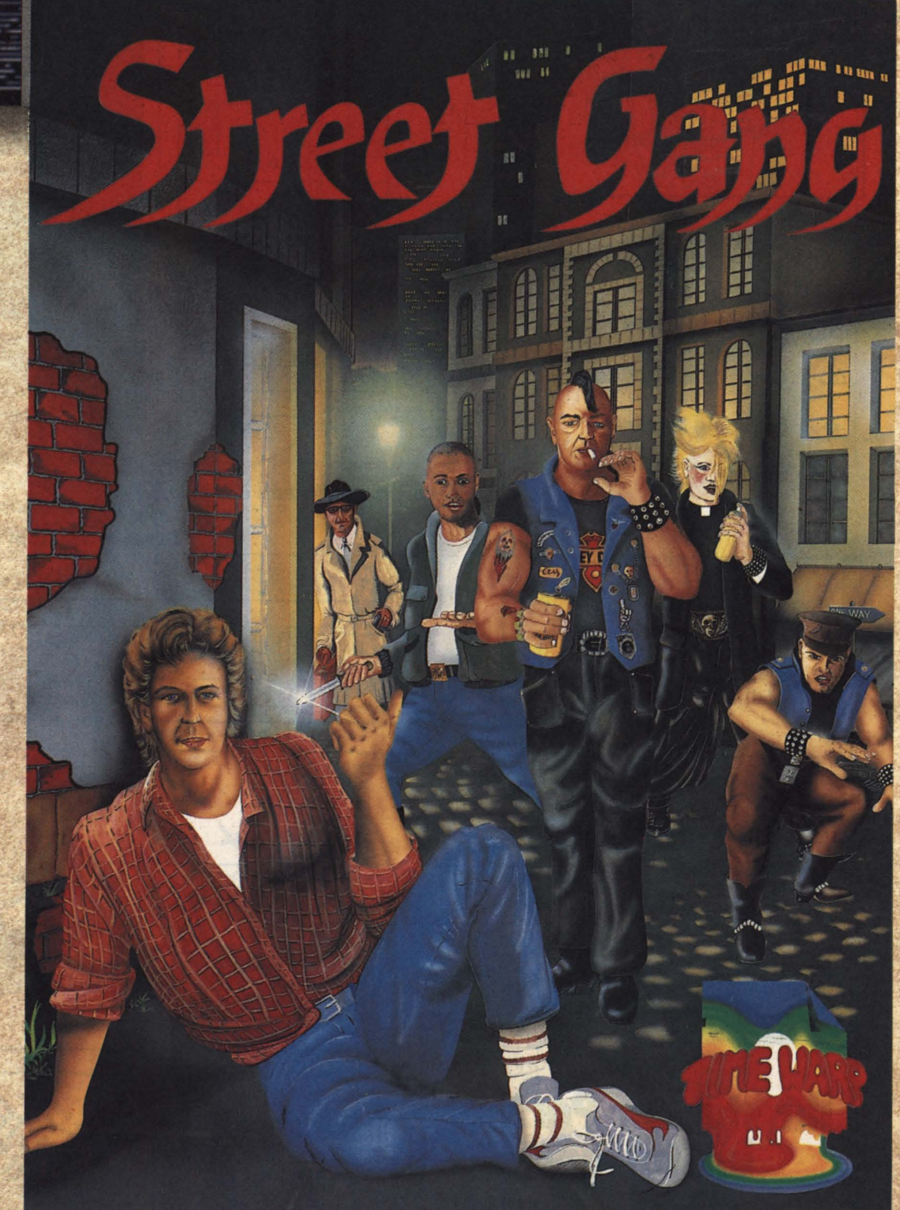
DAS SCHAFFST DU NIE!

brüllte die berüchtigte Locke, Boss der berühmtesten Straßenbande in New York. Doch von solchem Geschwätz läßt Micky sich nicht abschrecken. Gerade nach New York gezogen, möchte er unbedingt Mitglied in dieser Bande werden. Als Aufnahmeprüfung muß er jedoch der Locke sein geliebtes Haarbüschel rauben. So beginnt eine wilde Jagd quer durch die Stadt. Ob in der feinen Villengegend, den verkommenen Slums oder auf dem Gerüst eines neuen Wolkenkratzers – alle sind plötzlich gegen ihn.

STREET GANG hat vier völlig verschiedene Level mit über 18 Gegnern. Weiterhin erwartet Sie eine fünfstimmige Titelmusik. Farbenfrohe Grafik scrollt in vier Richtungen.

Was meint die Presse?
Carsten Borkmeyer (RUN): „. . . sind Sound und Grafik allererste Sonderklasse."

Zum Glück gibt es STREET GANG für COMMODORE 64, ATARI ST, AMIGA und SCHNEIDER!





Rainbow Arts

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88/2 66 88